

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERKTIF *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
KELAS VII MTSN BANGIL**

SKRIPSI

Oleh:

M MISBAKHUL MA'ARIF

11130007



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2015

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERKTIF *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
KELAS VII MTSN BANGIL**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk ikut Membantu Dunia Pendidikan
dan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

M MISBAKHUL MA'ARIF
11130007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2015

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERKTIF *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
KELAS VII MTSN BANGIL**

SKRIPSI

Oleh:

M MISBAKHUL MA'ARIF

11130007

Telah Disetujui Pada Tanggal 02 November 2015

Dosen Pembimbing

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 199803 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. H. Abdul Basith, M.Si

NIP. 19761002 200312 1 003

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA
INTERKTIF *MACROMEDIA FLASH 8* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU
KELAS VII MTSN BANGIL

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
M Misbakhul Ma'arif (NIM 1113007)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 14 Januari 2016 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Moh Miftahusyai'an

NIP.LB 13019

: _____

Sekretaris Sidang

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.

NIP 196504031998031002

: _____

Pembimbing

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.

NIP 196504031998031002

: _____

Penguji Utama

Dr. H. M. Zainuddin, M.A

NIP 196205071995011001

: _____

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ^٥

“Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”



PERSEMBAHAN



Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Penulis persembahkan karya ini tiada lain untuk orang yang sangat saya cintai dan ta'ati yaitu

Abi M Muarif Nur Salim dan Ibunda Khusnul Lailah yang senantiasa mendukung baik material maupun mental bagi penulis dan senantiasa mengiringi tiap langkah penulis dengan do'a tiada henti dengan penuh kelembutan dan kesabaran.

Serta teruntuk 3 Adek Tercintaku

Nafisatul Qoyyimah, Lukman Hakim dan Zakiyatul Mu'rifah yang yang sekarang menimba Ilmu di PP.Salafiyah Pasuruan dan PP.Sidogiri yang terus mendoakan untuk sang Kakak untuk kesuksesan.

Dr. H. Nur Ali, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi M Misbakhul Ma'rif

Malang, 04 November 2015

Lamp : 6 (Enam) eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim
di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasamaupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: M Misbakhul Ma'arif
NIM	: 11130007
Jurusan	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Sripsi	: PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERKTIF MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII MTSN BANGIL

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan.

Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 04 November 2015

Hormat Saya,

M Misbakhul Ma'arif
NIM. 11130007

KATA PENGANTAR



Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan semesta alam. Atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar tanpa adanya halangan yang berarti. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita, Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan cahaya ridho dan inayah-Nya.

Dengan selesainya Skripsi ini kami tak lupa menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan sumbangan baik moral maupun spiritual. Kami sampaikan pula rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu kami sehingga kami dapat mempersembahkan Skripsi, terutama kepada:

1. Ibunda Khusnul Lailah dan Abi Muarif Nur Salim tercinta yang selalu memberikan dukungan baik spiritual maupun materiil, dan segenap keluarga tersayang atas dukungan dan semangatnya, tak lupa pula Nafisatul Qoyyimah, Lukman Hakim dan Zakiyatul Mu'rifah adikku yang mampu menghilangkan sejenak penat dengan tawa dan canda yang khas dan terus mendoakan Sang Kakak.
2. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang yang selalu mencurahkan seluruh waktu dan tenaga beliau untuk kemajuan kampus kami.

3. Ustadz Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada kami mulai dari awal hingga akhir Skripsi.
4. Ustadz Dr. H. Abdul Basith, M.Si, selaku Ahli Materi Pembelajaran sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN MALIKI) Malang yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada kami mulai dari awal hingga akhir Skripsi.
5. Ustadzah Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd. selaku Ahli Media Pembelajaran yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada kami mulai dari awal hingga akhir Skripsi.
6. Ustadz H. Moch. Pardi, S.Ag, M.Pd.I Selaku Kepala Sekolah MTsN Bangil, atas segala nasehat dan bimbingan beliau.
7. Ustadzah Iflakhah, S.Pd , selaku guru IPS MTsN Bangil yang dengan tulus ikhlas dan penuh tanggung jawab memberikan bimbingan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
8. Seluruh siswa-siswi MTsN Bangil terutama kelas VII-G dan VII-I atas partisipasinya, kakak ucapkan terima kasih.
9. Para Gus kamar GTA (Gudang Tahfizh Al-Qur'an) yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
10. Para Pengurus HTQ Angkatan Blue Lovers yang terus mensupport dalam menyelesaikan Skripsi Ini.

11. Musyrif Mabna Ibnu Sina yang terus mensupport dalam menyelesaikan Skripsi Ini.
12. Semua teman-teman HTQ, Musyrif/ah Pusat Ma'had Al-Jami'ah, Kelas P.IPS, HMJ P.IPS, HIMMABA, LKP2M, IKAMANBA, IMAPAS dan PMII "Kawah" Condrodimuko atas dukungannya selama ini kepada kami.
13. Teman-teman IPS angkatan 2011 yang terus memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi.
14. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu atas dukungannya selama ini kepada kami.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan balasan yang tiada tara kepada semua pihak yang telah membantu hingga selesainya Skripsi ini. Peneliti hanya bisa mendoakan semoga amal ibadah semuanya diterima oleh Allah SWT sebagai amal yang mulia. Amin.!

Skripsi ini memang jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran akan sangat diharapkan untuk dapat lebih memperbaiki skripsi ini. Akhirnya peneliti berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian pendidikan *jazakumullah khoiron katsiron*.

Malang, 24 Oktober 2015

Peneliti,

M Misbakhul Ma'arif
NIM. 11130007

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 Alur Angket Penelitian	51
Tabel 3.2 Kualifikasi tingkat kelayakan	54
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	65
Tabel 4.2 Validitas Ahli Materi	67
Tabel 4.3 Ikhtisar data penelitian dan review ahli materi	68
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	69
Tabel 4.5 Validitas Ahli Media.....	71
Tabel 4.6 Ikhtisar data penelitian dan review ahli Media	72
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Guru IPS	73
Tabel 4.8 Validitas Guru IPS	75
Tabel 4.9 Ikhtisar data penelitian dan review Guru IPS	75
Tabel 4.10 Hasil Ujicoba Lapangan kelas VII-G.....	77
Tabel 4.11 Validitas ujicoba Lapangan.....	79
Tabel 4.12 Hasil Pre-test dan Post-Test kelas VII-G	80
Tabel 4.13 Hasil Pre-test dan Post-Test kelas VII-I.....	81

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Faktor yang dipertimbangkan dalam Mengembangkan Bahan Ajar.	15
Gambar 2.1 Start menu Macromedia Flash.....	34
Gambar 2.2 Tampilan Menu Awal.....	34
Gambar 2.3 Tampilan Menu bar	35
Gambar 2.4 Toolbox	36
Gambar 2.5 Navigation Pane	39
Gambar 2.6 Timeline	39
Gambar 3.1 Teori Borg and Gall.....	43
Gambar 3.2 Penilaian Angket Siswa.....	49
Gambar 3.3 Penilaian Angket Ahli	49
Gambar 4.1 Awal Media.....	59
Gambar 4.2 Menu Media	59
Gambar 4.3 KI-KD.....	60
Gambar 4.4 Materi 1 dan 2	61
Gambar 4.5 Al-Qur'an Menjawab	62
Gambar 4.6 Latihan atau Quiz	62
Gambar 4.7 Video	62
Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan	63
Gambar 4.9 Creator	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Bukti Konsultasi	108
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	
Lampiran 3 Angket Penilaian Ahli Isi atau Materi	
Lampiran 4 Angket Penilaian Ahli Media	
Lampiran 5 Angket Penilaian Guru IPS	
Lampiran 6 Angket Penilaian Siswa	
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	
Lampiran 8 Pre-Test kelas 7-G (Kelas Eksperimen)	
Lampiran 9 Post-Test kelas 7-G (Kelas Eksperimen)	
Lampiran 10 Pre-Test kelas 7-I (Kelas Kontrol)	
Lampiran 11 Post-Test kelas 7-I (Kelas Kontrol)	
Lampiran 12 Galeri Foto	109
Lampiran 13 Curriculum Vitae	112

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN NOTA DINAS	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xix
ABSTRAK	xxi
ABSTRACT	xxii
مستخلص البحث	xxiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8

E. Hipotesis Penelitian	10
F. Definisi Operasional	11
G. Ayat Al-Qur'an tentang Multimedia	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu	13
B. Bahan Ajar.....	15
1. Pengertian Bahan Ajar	15
2. Tujuan Bahan Ajar	16
3. Jenis-jenis Bahan Ajar.....	16
4. Faktor yang dipertimbangan dalam Pengembangan	17
C. Media.....	20
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	22
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	23
4. Definisi Multimedia	24
5. Elemen Multimedia	25
6. Obyek Multimedia.....	28
7. Komponen Multimedia	30
8. Tujuan Multimedia.....	30
9. Keuntungan Multimedia.....	31
D. Macromedia Flash 8.....	32
1. Tampilan dan Fungsi.....	34
2. Pengenalan Workspace Macromedia Flash 8.....	35
3. Tool Box.....	36
4. Navigation Pane	39

5. Timeline	39
6. Scene	41
7. Work Area	41
8. Ruler	41
9. Properties bar	42
10. Action Bar	42
E. Hasil Belajar	42
F. Pengertian IPS	45
1. Tujuan Pendidikan IPS	46
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Obyek Penelitian	48
1. Lokasi	48
2. Obyek Penelitian	48
B. Metode Pengembangan	48
1. Pendekatan	48
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	49
C. Data dan Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Instrumen Pengumpulan data	54
2. Kisi-kisi penyusunan Instrument Angket	57
D. Teknik Analisis Data	58
1. Analisis isi Pembelajaran	58
2. Analisis Deskriptif	59
3. Analisis Uji-t	60
BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN	
A. pembelajaran IPS Kelas VII MTsN Bangil	62

B. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif	64
1. Diskriptif Multimedia Interaktif	64
2. Tampilan Produk	64
C. Validasi Media Pembelajaran	69
1. Validasi Ahli Materi	70
2. Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	75
3. Validasi Guru IPS.....	78
D. Uji Coba Produk terhadap Siswa.....	82
E. Hasil Pre-test dan Post Test.....	86
BAB V PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Produk Pengembangan yang direvisi	89
B. Analisi Validasi Para Ahli	91
1. Ujicoba Ahli Materi.....	92
2. Ujicoba Ahli Media Pembelajaran	93
3. Ujicoba Guru IPS	95
C. Analisis Ujicoba produk terhadap siswa kelas VII.....	97
D. Revisi Produk pengembangan bahan ajar.....	99
E. Analisis Pengaruh Bahan Ajar	100
1. Tahapan Langkah Uji-T	102
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 n/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh		=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	‘
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُوْ = û

إِيْ = î



ABSTRAK

M Misbakhul Ma'arif 2015. *"Pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia interaktif Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil "*.Skripsi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: **Dr. H. Nur Ali, M.Pd.**

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Multimedia

Selama ini proses pembelajaran kita lihat masih menganut model pembelajaran konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan selama itu pula kemampuan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar tidak akan tampak yang akan cenderung membosankan. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang dapat untuk merangsang agar siswa mampu aktif dalam pembelajaran sehingga tidak terpaku pada guru.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan Media *Macromedia Flash 8* terhadap efektifitas, efisiensi, kemenarikan produk dan dampak pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas VII Semester ganjil Bangil. Pengembangan dan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan metode *Research and Development* (R&D) yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji Coba Awal, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Lapangan, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) Desiminasi dan implementasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (78,57%), ahli materi (92,5%), Guru IPS MTsN Bangil (93,75%), dan uji coba lapangan Sangat baik. Sementara itu, untuk Hasil Pre-test dan Post-test menunjukan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol yang mana selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,36.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran .

ABSTRACT

M Misbakhul Ma'arif 2015. *The Development of Teaching Sources Interactive Multimedia-based Macromedia Flash 8 as improving the Student's assessment in Integrated-social subject grade of VII MTsN Bangil*. Thesis, Department of Social Study, Faculty of Education and Teachers, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: **Dr. H. Nur Ali, M.Pd.**

Keywords: Media Development, Media Learning, Multimedia

Recently, our learning process uses conventional learning model focusing on teacher-based learning. Students' activeness and independence might not appear, it brings lesson boring instead. Therefore, it is necessarily required a particular media attracting students to be more active in learning.

This research aims to know the learning process using *Macromedia Flash 8* towards effectiveness, efficiency, interesting product, as well as the effect of the media to the students' assessment. In Social Subject grade of VII odd Semester, Bangil. Moreover, Research and Development (R & D) is used in this research. The steps of developing this method as follows; (1) data collection, (2) planning, (3) first format product development, (4) first trial (5) product revision, (6) field trial, (7) product revision, (8) trial use, (9) product revision, and (10) dissemination and implementation.

The results show that the developed learning media is suggested to use as the learning media. After validation and testing, the percentage is as follows: media experts (78.57%), a material (92.5%), Teacher of social studies of MTsN Bangil (93.75%) And excellent field trials. Meanwhile, the results of pre-test and post-test showed that the results of the post-test experimental group is better than the value of post-test control class. The difference between the experimental class and control class reaches 16.36.

It can be concluded that the learning media can ease teachers to deliver the lesson, to improve student's assessment, to make students understand, and to get more attention to the lesson so that this media is worth trying.

مستخلص البحث

محمد مصباح المعارف ٢٠١٥. "تطوير المواد الدراسية أساسا على مولتيميديا متفاعل مكروميديا فليش ٨ لتطوير مكافأة تعليم الطالب بمادة علم المجتمع مشترك فصل السابع مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باغيل". بحث جامعي، قسم تعليم علم المجتمع، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور نور علي الحاج الماجستير.

الكلمة الرئيسية: تطوير الوسائل، وسائل التعليم، مولتيميديا

تتبع عملية التعليم حول الباحث أسلوب التعليم التقليدي، وهي عملية التعليم تركز على المعلم ومع ذلك لا يظهر كفاءة الطالب وشخصيته في عملية التعليم ويسبب ذلك الملل والسئم. لذلك يحتاج إلى الوسائل لنمو نشاط الطالب في التعليم ولا يتمسك على المدرس وحده.

يهدف هذا البحث لمعرفة عملية التعليم باستخدام وسيلة مكروميديا فليش ٨ في فعالية ويسم الطالب في تطوير وسائل التعليم على مكافأة تعليم الطالب بمادة علم المجتمع مشترك فصل السابع مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باغيل. ويستخدم هذا البحث مدخل البحث والتطوير. أما خطوات هذه الطريقة هي: (١) البحث وجمع البيانات الأولى، (٢) التخطيط، (٣) تطوير شكل الإنتاج، (٤) التجربة الأولى، (٥) مراجعة الإنتاج، (٦) التجربة في الميدان أو في المدرسة، (٧) مراجعة الإنتاج، (٨) تجربة الاستعمال، (٩) مراجعة الإنتاج، (١٠) والتطبيق.

و نتائج البحث يدل على أن وسائل التعليم مستحق للإستخدام نحو وسائل التعليم. وتحصل التجربة مثل ما يأتي: مركز الوسيلة: ٧٨، ٥٧ %، مركز المادة: ٩٢،٥ %، ٩٣،٧٥ %، والتجربة في المدرسة: جيد جدا. ويدل الاختبار قبل وبعد أن نتيجة الاختبار بعد في فصل التجربة أحسن من الاختبار بعد في فصل التحكم وبلغ ١٦،٣٦.

والخلاصة من هذا البحث يدل بأن وسيلة التعليم هذا معاونة المدرس في تقديم المادة، نمو كفاءة الطالب، معاونة الطالب فهم المادة، ويطابق هذه الوسيلة أن يستخدم في عملية التعليم.

ABSTRACT

M Misbakhul Ma'arif 2015. *The Development of Teaching Sources Interactive Multimedia-based Macromedia Flash 8 as improving the Student's assessment in Integrated-social subject grade of VII MTsN Bangil*. Thesis, Department of Social Study, Faculty of Education and Teachers, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Advisor: **Dr. H. Nur Ali, M.Pd.**

Keywords: Media Development, Media Learning, Multimedia

Recently, our learning process uses conventional learning model focusing on teacher-based learning. Students' activeness and independence might not appear, it brings lesson boring instead. Therefore, it is necessarily required a particular media attracting students to be more active in learning.

This research aims to know the learning process using *Macromedia Flash 8* towards effectiveness, efficiency, interesting product, as well as the effect of the media to the students' assessment. In Social Subject grade of VII odd Semester, Bangil. Moreover, Research and Development (R & D) is used in this research. The steps of developing this method as follows; (1) data collection, (2) planning, (3) first format product development, (4) first trial (5) product revision, (6) field trial, (7) product revision, (8) trial use, (9) product revision, and (10) dissemination and implementation.

The results show that the developed learning media is suggested to use as the learning media. After validation and testing, the percentage is as follows: media experts (78.57%), a material (92.5%), Teacher of social studies of MTsN Bangil (93.75%) And excellent field trials. Meanwhile, the results of pre-test and post-test showed that the results of the post-test experimental group is better than the value of post-test control class. The difference between the experimental class and control class reaches 16.36.

It can be concluded that the learning media can ease teachers to deliver the lesson, to improve student's assessment, to make students understand, and to get more attention to the lesson so that this media is worth trying.

مستخلص البحث

محمد مصباح المعارف ٢٠١٥. "تطوير المواد الدراسية أساسا على مولتيميديا متفاعل مكروميديا فليش ٨ لتطوير مكافأة تعليم الطالب بمادة علم المجتمع مشترك فصل السابع مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باغيل". بحث جامعي، قسم تعليم علم المجتمع، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: الدكتور نور علي الحاج الماجستير.

الكلمة الرئيسية: تطوير الوسائل، وسائل التعليم، مولتيميديا

تتبع عملية التعليم حول الباحث أسلوب التعليم التقليدي، وهي عملية التعليم تركز على المعلم ومع ذلك لا يظهر كفاءة الطالب وشخصيته في عملية التعليم ويسبب ذلك الملل والسئم. لذلك يحتاج إلى الوسائل لنمو نشاط الطالب في التعليم ولا يتمسك على المدرس وحده.

يهدف هذا البحث لمعرفة عملية التعليم باستخدام وسيلة مكروميديا فليش ٨ في فعالية ويسم الطالب في تطوير وسائل التعليم على مكافأة تعليم الطالب بمادة علم المجتمع مشترك فصل السابع مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية باغيل. ويستخدم هذا البحث مدخل البحث والتطوير. أما خطوات هذه الطريقة هي: (١) البحث وجمع البيانات الأولى، (٢) التخطيط، (٣) تطوير شكل الإنتاج، (٤) التجربة الأولى، (٥) مراجعة الإنتاج، (٦) التجربة في الميدان أو في المدرسة، (٧) مراجعة الإنتاج، (٨) تجربة الاستعمال، (٩) مراجعة الإنتاج، (١٠) والتطبيق.

و نتائج البحث يدل على أن وسائل التعليم مستحق للإستخدام نحو وسائل التعليم. وتحصل التجربة مثل ما يأتي: مركز الوسيلة: ٧٨، ٥٧ %، مركز المادة: ٩٢،٥ %، ٩٣،٧٥ %، والتجربة في المدرسة: جيد جدا. ويدل الاختبار قبل وبعد أن نتيجة الاختبار بعد في فصل التجربة أحسن من الاختبار بعد في فصل التحكم وبلغ ١٦،٣٦.

والخلاصة من هذا البحث يدل بأن وسيلة التعليم هذا معاونة المدرس في تقديم المادة، نمو كفاءة الطالب، معاونة الطالب فهم المادة، ويطابق هذه الوسيلة أن يستخدم في عملية التعليم.

ABSTRAK

M Misbakhul Ma'arif 2015. "*Pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia interaktif Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil*". Skripsi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: **Dr. H. Nur Ali, M.Pd.**

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Pembelajaran, Multimedia

Selama ini proses pembelajaran kita lihat masih menganut model pembelajaran konvensional, yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada guru dan selama itu pula kemampuan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran dan kemandirian dalam belajar tidak akan tampak yang akan cenderung membosankan. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media yang dapat untuk merangsang agar siswa mampu aktif dalam pembelajaran sehingga tidak terpaku pada guru.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan Media *Macromedia Flash 8* terhadap efektifitas, efisiensi, kemenarikan produk dan dampak pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas VII Semester ganjil Bangil. Pengembangan dan Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rancangan model pengembangan *Research and Development* (R&D). Adapun langkah-langkah pengembangan metode *Research and Development* (R&D) yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan format produk awal, (4) Uji Coba Awal, (5) Revisi Produk, (6) Uji Coba Lapangan, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) Desiminasi dan implementasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (78,57%), ahli materi (92,5%), Guru IPS MTsN Bangil (93,75%), dan uji coba lapangan Sangat baik. Sementara itu, untuk Hasil Pre-test dan Post-test menunjukkan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol yang mana selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,36.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan antar negara maju, maka Indonesia harus ikut mengembangkan potensi pada sumber daya manusianya dengan memanfaatkan segala daya dan upaya serta memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Sementara itu, banyak hal yang harus disiapkan baik oleh guru maupun oleh siswa. Ada beberapa unsur yang saling terkait yang menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sesuai dengan harapan. Diantara unsur penting itu antara lain yaitu metode dan media pembelajaran.

Ke dua hal tersebut yang akan mempengaruhi respon siswa saat dan berlangsungnya proses pembelajaran. Akan tetapi yang menjadi tinjauan bahasan media itu sendiri. Disebutkan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.¹

¹Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers. 2002), hlm.15

Arsyad mengungkapkan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan hasil dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran. Di samping membangkitkan hasil dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, penyajian data yang menarik, terpercaya dan memadatkan informasi.² Dengan demikian, akan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik pemahaman dan keterampilan atau sikap.³ Hal tersebut sebagaimana disebutkan dalam tujuan pendidikan nasional sebagaimana berikut :

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Sehat, Berilmu, Cakap, Kreatif, Mandiri dan menjadi warga negara yang Demokratis serta bertanggungjawab.⁴

²ibid. Hlm 16

³Oemar Hamalik. *Proses Belajar Mengajar* (Bandung : Bumi Aksara, 2001) hlm.48).

⁴UU Republik Indonesia No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung : Rhusti Publisher, 2009) hlm.5

Terkait dengan Pembelajaran IPS, dalam kegiatan pembelajaran IPS selama ini guru bidang studi IPS sudah menerapkan pembelajaran berkelompok untuk menyampaikan konsep-konsep IPS. Tapi, beberapa tugas yang harus dikerjakan siswa secara kelompok seperti membuat kronologis sejarah dan menjelaskan setiap peristiwa dengan metode diskusi, membuat menganalisis peta, membuat alur kebutuhan manusia pada bidang studi geografi, serta membuat kesimpulan tentang masalah interaksi sosial, serta tugas mengerjakan lembar kerja siswa (LKS) secara individu maupun kelompok dan masih banyak lagi tugas lainnya. Tetapi kalau dicermati, kegiatan kelompok tersebut bukan pembelajaran kooperatif.

Tujuan dan kerja kelompok hanya menyelesaikan tugas. Kegiatan belajar mengajar tersebut biasanya hanya didominasi oleh siswa yang pandai, sementara siswa yang kemampuannya rendah kurang berperan dalam mengerjakan tugas kelompok.

Di samping itu juga siswa tidak dilatihkan untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat orang lain. Akibat cara kerja kelompok seperti ini menyebabkan siswa yang kurang minatnya dan hasilnya rendah akan semakin bosan dan pada akhirnya memperoleh hasil belajar IPS yang tetap rendah dan adanya kesenjangan yang terlalu jauh antara hasil belajar siswa yang hasilnya tinggi dengan hasil belajar siswa yang hasilnya rendah. Pada mata pelajaran IPS Terpadu dapat dikatakan sebagai materi yang sangat padat meliputi empat materi pokok Pelajaran

yang meliputi geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, dimana tiap-tiap mata pelajaran terdiri lagi materi serta sub materi, hal ini masih ditambahkan waktu pertemuan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas yaitu rata-rata 6 x 40 menit tiap minggunya.

Apalagi Sebelum melakukan penelitian di MTsN Bangil, peneliti melakukan wawancara terhadap Guru IPS MTsN Bangil yang bernama “Bu Iflakhah, S.Pd”, untuk mengetahui sesungguhnya apa yang menjadi permasalahan yang terjadi, berikut kutipan wawancaranya:

Bu Iflakhah, Mohon maaf, dalam pembelajaran IPS Selama ini, apa yang menjadi kendala pembelajaran IPS?

Jawaban Bu Iflakhah, S.Pd :

Begini Anakku misba, dalam pembelajaran IPS selama ini yang menjadi permasalahan yakni masalah anak-anak yang kurang antusias dalam pembelajaran IPS yang seolah cenderung monoton hanya mengandalkan metode ceramah, berbeda seperti IPA sering bisa membawakan contoh dalam KBM, ditambah lagi sarana dan prasarana yang kurang merata tiap kelas tapi memang sudah disediakan LCD untuk kegiatan belajar pembelajaran. tapi hanya beberapa.

(Problem yang terjadi di MTsN Bangil yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan juga sarana dan prasarana yang belum merata)

Menurut Ibu, apa yang membuat antusias Siswa disini dalam pembelajaran?

Saya dulu pernah membuat media pembelajaran dulu dan itu efektif tapi karena lama pembuatannya makanya saya tidak lanjutkan, saya fokuskan bagaimana materi yang menjadi target dapat tersampaikan.

(yang membuat antusias dalam KBM yakni : adanya media pembelajaran dan hal itu efektif)

Och ngoten, begini ibu, saya ingin membuat media pembelajaran IPS yang berbasis macromedia flash 8, kira-kira apakah itu efektif dan membantu?

Sangat membantu sekali kalau seperti itu tapi begini, kalau seperti itu, sampeankan sudah tau kalau disini sebelum pembelajaran selalu ada mengaji Al-Qur'an tolong nanti dalam pembuatan media pembelajarannya dikasih ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan materi yang mau dipelajari, sehingga anak-anak akan semakin paham akan ilmu Al-Qur'an dan IPS.

(Pembuatan media pembelajaran sangat membantu apalagi kalau ditambahi dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Materi IPS)

InsyaALLAH Engge, Sebenarnya kulo juga akan memasukkan Ayat Al-Qur'an dalam Materi pembelajaran sehingga siswa akan semakin paham betapa luas ilmu Al-Qur'an itu dan ilmu IPS bagian dari Ilmu Al-Qur'an itu. Ten MTsN Bangil menggunakan kurikulum nopo bu?

Di MTsN Bangil ini sudah menggunakan Kurikulum 2013 (K.13) sejak 2 tahun yang lalu dan ditunjuk sebagai percontohan tapi, walau sebagai percontohan pelatihan terhadap implementasi kurikulum 2013 masih minim untuk diberikan dan kami kebanyakan rembuk dari MGMP IPS baik Madrasah sendiri maupun tingkat Kabupaten.

(MTsN Bangil menggunakan Kurikulum 2013 (K.13) Tapi minim pelatihan penerapan K.13)

Problematika yang terjadi di MTsN Bangil yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan juga sarana dan prasarana yang belum merata di tiap kelas ditambah lagi pelatihan penerapan Kurikulum 2013 minim dilakukan.

Solusi dari problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Materi IPS guna meningkatkan kualitas spritual dalam memahami Al-Qur'an serta ilmu IPS dalam Al-Qur'an dan hal itu pernah dicoba, hasilnya efektif dan menyenangkan.

Melihat hasil penelitian tersebut dan masalah dalam proses pembelajaran IPS di MTsN Bangil, peneliti menawarkan sebuah media interaktif Macromedia Flash 8 yang diintegrasikan dengan Ayat Al-Qur'an dengan harapan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya IPS, yang terkesan menjenuhkan dan membosankan bagi kebanyakan Peserta didik.

Tawaran tersebut semakin kuat setelah Richard menjelaskan, berdasarkan riset menunjukkan bahwa multimedia bisa bekerja dan memberi hasil. Setidaknya dalam kasus penjelasan ilmiah ini, bahwa dengan menambahkan ilustrasi pada teks atau menambahkan animasi pada

narasi maka itu bisa membantu murid lebih memahami materi/ penjelasan yang disajikan.⁵

1. Dan diperkuat lagi oleh Firman Allah SWT, dalam **Surah Al-Anfaal**

Ayat 53

ذَٰلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِّعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا
بِأَنفُسِهِمْ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya :

“(siksaan) yang demikian itu adalah karena Sesungguhnya Allah sekali kali tidak akan mengubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu mengubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui.”

Berangkat dari beberapa problematika tersebut, peneliti ingin mengangkat penelitian dengan judul pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif Macromedia Flash 8 terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil. Yang berguna memberikan solusi terhadap beberapa permasalahan yang sedang dihadapi siswa, begitu juga dengan guru yang merasa kekurangan media dalam menyampaikan materi IPS Terpadu untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

⁵Richard E Mayer. *Multimedia Learning prinsip-prinsip dan aplikasi* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hlm.116

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui mengembangkan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.
2. Untuk Mengetahui pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

D. Manfaat Penelitian

Adapun secara khusus, penelitian ini bermanfaat bagi Guru, Peneliti, Siswa, Mahasiswa, sekolah dan Universitas yang terkait, penjelasannya sebagai berikut :

1. Bagi Guru dan Peneliti

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat membantu melengkapi kurangnya media yang guru miliki khususnya untuk media

mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN, Proses pembelajaran ini akan lebih efektif dan efisien karena dapat meringankan beban guru untuk membuat media karena kurangnya kemampuan, alat, bahan dan waktu.

Adapun bagi peneliti, melalui eksperimen ini dapat mengetahui teori pengembangan media dan cara membuat media pembelajaran yang lebih Aplikatif khususnya media interaktif.

2. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, akan membantu siswa yang akan menghadapi kesulitan belajar IPS Terpadu, karena Multimedia interaktif ini sifatnya aplikatif dan menyenangkan, siswa lebih terlibat aktif menggunakan media ini untuk membantu berfikir kreatif dan berperan Aktif, mengurangi kejenuhan dalam proses belajar sehingga siswa lebih santai tanpa terasa terbebani. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan Hasil siswa belajar IPS Terpadu.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, hasil penelitian ini sangatlah bermanfaat dalam rangka melengkapi kurangnya media pembelajaran khususnya pelajaran IPS Terpadu sehingga pihak sekolah memiliki media beraneka ragam disamping yang sudah ada dan sekolah dapat mengetahui problem dan solusi pembelajaran IPS Terpadu yang sudah berlangsung disekolah, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

4. Bagi Fakultas

Dengan Penelitian ini dapat memberikan informasi penting yang terkait dengan problema pembelajaran dan kebutuhan lembaga pendidikan tingkat MTs/SMP yang terkait dengan Media dan Metode Pembelajaran, dengan demikian, pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai wahana untuk menjalankan tugasnya dalam mengembangkan Tri Darma Perguruan Tinggi.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks.⁶ Hipotesis merupakan harapan peneliti mengenai hubungan antar variabel-variabel di dalam masalah penelitian, secara umum hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh Pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 terhadap peningkatan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahfahaman dalam penafsiran tentang Penelitian ini, maka peneliti perlu perlu menegaskan istilah seperti dibawah ini :

⁶Moh. Nazir, *Metode Research : Penelitian Ilmiah* (Jakarta :Bumi Aksara, 2007), hlm.39

1. Multimedia Interaktif : Media Pembelajaran yang sifatnya aplikatif sehingga memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Hasil : sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha.
3. IPS Terpadu : Integrasi dari berbagai cabang disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi/ antropologi dan sebagainya.

G. Ayat yang menjelaskan tentang Multimedia

1. Surah Al-Anfaal ayat 53

ذَٰلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِّعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا
بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَأَنَّ اللَّهَ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٥٣﴾

Artinya :

“(siksaan) yang demikian itu adalah karena Sesungguhnya Allah sekali kali tidak akan mengubah sesuatu nikmat yang telah dianugerahkan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu mengubah apa-apa yang ada pada diri mereka sendiri, dan Sesungguhnya Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui.”

2. Surat Al-Alaq ayat 4-5

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya :

- (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam (alat tulis)
- (5) Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat diatas erat kaitannya dengan kemampuan seseorang dalam menerima pelajaran yang mana awalnya belum mampu memahami hal yang abstrak, oleh karena itu harus menggunakan contoh-contoh yang konkrit sehingga peserta didik mudah mengerti dan lama dalam ingatannya. Lebih jelasnya lagi akan dibahas bagaimana keterkaitan ayat diatas dengan beberapa teori yang menjadi landasan pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media akan lebih mudah menjelaskan suatu pelajaran sulit dimengerti, sementara itu dalam surat Al-Anfal diatas menjelaskan bahwa Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, dalam hal ini Peserta didik yang belajar kepada Pendidik, sebelum mereka Mengubahnya sendiri.

Maksud dari ayat ini sudah sangat jelas, sebelum ada pembaharuan dalam belajar baik cara, strategi maupun Metode maka nasib Peserta didik tidak akan berkembang, maka dari itulah media pembelajaran ini sangat dibutuhkan untuk mampu menjembatani untuk mengubah pola pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif maupun tentang pembelajaran ilmu pengetahuan sosial telah banyak dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu terkait tentang penelitian diatas, antara lain sebagai berikut :

Dalam *Thesis* Anisa Mukhooyaroh yang berjudul “Penggunaan Audio Pelajaran IPS pada siswa Visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada kelas V C SDI Wahid Hasyim Kabupaten Blitar” pada tahun 2009. Terdapat persamaan penelitian dengan peneliti yakni pada : tujuan Media interaktif pada Mata Pelajaran IPS, tetapi media ini hanya berbentuk Film dan beberapa arsip tentang materi sejarah yang diajarkan. Media ini sifatnya tidak aplikatif karena Cuma berbentuk film.⁷

sementara itu, dalam *Thesis* Hamdan Husein Batubara yang berjudul “Pengaruh Multimedia Pembelajaran soal cerita terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Sunan Giri dan MI Yaspuri Malang” teknik ini cukup menarik perhatian para siswa tapi, sisi kurangnya cara pembelajaran terfokus pada satu arah sehingga siswa kurang berkembang.⁸

⁷ Anisa Mukhooyaroh, “Penggunaan Audio Pelajaran IPS pada siswa Visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada kelas V C SDI Wahid Hasyim Kabupaten Blitar”. Thsis : Pascasarjana PGMI

⁸ Hamdan Husein Batubara, “Pengaruh Multimedia Pembelajaran soal cerita terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Sunan Giri dan MI Yaspuri Malang”. Thsis : Pascasarjana PGMI

Tidak hanya itu, dalam Skripsi Akhmad Roni N yang berjudul “pengembangan bahan ajar Interaktif pada mata pelajaran Teknik Instalasi Tenaga Listrik” pada mata pelajaran teknik instalasi listrik. Mengembangkan bahan ajar berbasis *Macromedia Flash (Adobe Flash CS5)*, hanya menguji kelayakan produk bahan ajar interaktif. Produk yang ditampilkan berupa grafik, animasi dan teks tanpa ada video. Membuat dan menguji bahan ajar interaktif. Menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)*⁹

Menurut Aditya Tri setyo dalam penelitiannya, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS.3* Dalam Pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi pokok pertidaksamaan satu variabel”. Membuat dan menguji bahan ajar interaktif. Menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R&D)*.¹⁰

Sementara penelitian yang dilakukan Peneliti yakni “Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Bangil” perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan yakni : pengembangan media Materi IPS kelas VII ini, mencapai satu semester yang didalamnya juga dilengkapi video dan evaluasi. Tidak hanya itu, ada juga

⁹ Ahmad Roni Nurbadi. “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada mata Pelajaran Teknik*. Universitas Negeri Semarang 2013. Bab V

¹⁰ Aditya Tri Setyo, “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS3. Dalam pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi pokok pertidaksamaan Variabel*. Skripsi : Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

“Al-Qur’an Menjawab” yang menjelaskan ayat-ayat Al-Qur’an yang berkaitan dengan IPS sehingga siswa mampu membentuk karakter.

NO	Identitas Peneliti	Judul Penelitian	Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan	Hasil Penelitian
1.	Anisa Mukhoyyaroh	Penggunaan Audio Pelajaran IPS pada siswa Visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada kelas V C SDI Wahid Hasyim Kabupaten Blitar pada tahun 2009	Terdapat persamaan penelitian dengan peneliti yakni pada : tujuan Media interaktif pada Mata Pelajaran IPS, tetapi media ini hanya berbentuk Film dan beberapa arsip tentang materi sejarah yang diajarkan. Media ini sifatnya tidak aplikatif karena Cuma berbentuk film.	Media pembelajaran Audio Pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi siswa, berdasarkan reviewer adalah sangat baik, dengan skor 88,54 dari skor ideal sebesar 100 dan presentase ideal sebesar 87,66%. Berdasarkan media tersebut layak digunakan
2.	Hamdan Husein Batubara	Pengaruh Multimedia Pembelajaran soal cerita terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Sunan Giri dan MI Yaspuri Malang	teknik ini cukup menarik perhatian para siswa tapi, sisi kurangnya cara pembelajaran terfokus pada satu arah sehingga siswa kurang berkembang	Media pembelajaran soal cerita berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, berdasarkan reviewer adalah sangat baik, dengan skor 84,11 dari skor ideal sebesar 100 dan presentase ideal sebesar 84,63%. Berdasarkan media tersebut
3.	Akhmad Roni N	pengembangan bahan ajar Interaktif pada mata pelajaran Teknik Instalasi Tenaga Listrik pada mata pelajaran teknik instalasi listrik	Mengembangkan bahan ajar berbasis Macromedia Flash (Adobe Flash CS5), hanya menguji kelayakan produk bahan ajar interaktif. Produk yang ditampilkan berupa grafik, animasi dan teks tanpa ada video.	hasil ujicoba media pembelajaran secara keseluruhan responden, dari pakar multimedia menyatakan 84,30% dengan kriteria Baik, di siswa dibagi 2 variabel yaitu variabel tanggapan siswa menyatakan 78,19% dengan kriteria baik dan variabel sikap, siswa menyatakan 77,04 siswa dengan kriteria baik. hasil semua responden menyatakan bahan ajar interaktif layak digunakan di SMK
4.	Aditya Tri setyo	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia interaktif menggunakan <i>Adobe Flash CS 3</i> Dalam Pembelajaran Matematika di SMA/ MA Materi pokok pertidaksamaan satu variabel	Membuat dan menguji bahan ajar interaktif. Menggunakan jenis penelitian <i>Research & Development (R&D)</i>	Kualitas CD pembelajaran Matematika berdasarkan reviewer adalah sangat baik, dengan skor 114,26 dari skor ideal sebesar 135 dan presentase ideal sebesar 84,63%. Berdasarkan hal tersebut CD pembelajaran Matematika layak digunakan
5.	M Misbakhul Ma'arif	Pengembangan Bahan Ajar berbasis Multimedia Interaktif Macromedia Flash 8 untuk meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu Kelas VII MTsN Bangil	perbedaan dari penelitian yang sudah dilakukan yakni : pengembangan media Materi IPS kelas VII ini, mencapai satu semester yang didalamnya juga dilengkapi video dan evaluasi. Tidak hanya itu, ada juga “Al-Qur’an Menjawab” yang menjelaskan ayat-ayat Al-Qur’an yang berkaitan dengan IPS sehingga siswa mampu membentuk karakter	Setelah dilakukan validasi dan uji coba, persentasenya sebagai berikut: ahli media (78,57%), ahli materi (92,5%), Guru IPS MTsN Bangil (93,75%), dan uji coba lapangan Sangat baik, sementara itu untuk Hasil Pre-test dan Post-test menunjukkan bahwa hasil nilai <i>post test</i> kelas eksperimen lebih bagus dari nilai <i>post test</i> kelas kontrol, Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,36. Menunjukkan bahwa

Tabel 2.1
Hasil penelitian terdahulu

B. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan Ajar menurut Pannen adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa

dalam proses pembelajaran.¹¹ sesuai dengan yang dikutip oleh Thesis Qurrotul Uyun dalam modul Muhaimin tentang “Wawasan Pengembangan Bahan Ajar” mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. dalam *Website Dikmenjur* dikemukakan pengertian bahan ajar sebagai seperangkat materi atau substansi pelajaran (*Teaching Material*) yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹²

2. Tujuan Bahan Ajar

Bahan Ajar disusun dengan tujuan :

- a. Membantu Siswa dalam mempelajari sesuatu
- b. Menyediakan berbagai jenis pilihan Bahan Ajar
- c. Memudahkan Guru dalam melaksanakan pembelajaran
- d. Agar kegiatan pembelajaran menjadi menarik.¹³

3. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan Ajar jika dikelompokkan menurut jenisnya, ada 4 jenis yakni bahan cetak (*material printed*) antara lain, buku, modul, lembar

¹¹ Tian belawati, *Pengembangan Bahan Ajar Edisi Satu* (Jakarta : Universitas terbuka, 2003), hlm.1.3

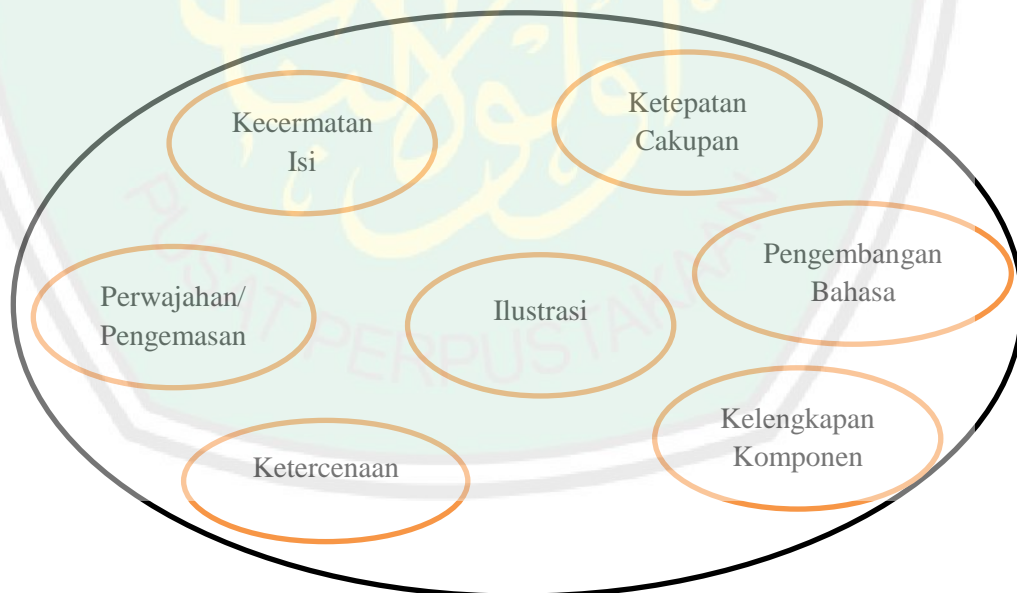
¹² Sebagaimana dikutip Thesis Qurrotul Uyun dalam modul Muhaimin “Wawasan tentang Pengembangan Bahan Ajar. Bab V. Malang : LKP2-I, 25 Mei 2008. Bahan perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar, PPS PGMI UIN Malang.

¹³ Ibid

kerja siswa, brosur, leaflet, *wallchart*, foto/gambar, mode. Bahan Ajar dengar seperti : kaset, radio, piringan hitam dan compact ist audio. Bahan Ajar pandang dengar seperti *video compact disk*, film. Bahan Ajar interaktif seperti *compact disk* interaktif.¹⁴

4. Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan

Ada beberapa faktor yang harus dipertimbangkan dalam melakukan pengembangan Bahan Ajar. Faktor- faktor tersebut adalah kecermatan isi, ketepatan cakupan, ketercenaan, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan/pengemasan, serta kelengkapan komponen Bahan Ajar.¹⁵



Gambar 2.1
Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam mengembangkan Bahan Ajar

¹⁴ Ibid

¹⁵ Tian Belawati, *Op.Cit*, hlm.22

Dengan gamblang Pauina Pannen memaparkan penjelasan faktor-faktor diatas sebagai berikut :¹⁶

- a. Kecermatan isi menunjuk pada validitas/ kesahihan isi atau kebenaran isi secara keilmuan dan keselarasan isi atau kebenaran isi berdasarkan sistem nilai yang dianut oleh suatu masyarakat atau bangsa. Validitas isi menunjukkan bahwa isi bahan ajar dikembangkan berdasarkan konsep dan teori yang berlaku dalam bidang ilmu serta sesuai dengan kemutakhiran perkembangan ilmu dan hasil penelitian empiris yang dilakukan dalam bidang ilmu tersebut.
- b. Ketepatan cakupan berkenaan dengan keluasan dan kedalaman materi serta keutuhan konsep yang dibahas berdasarkan bidang ilmunya.
- c. Ketercenaan bahan ajar meliputi pemaparan yang logis, penyajian materi yang runtut, contoh dan ilustrasi yang memudahkan pemahaman siswa, alat bantu yang memudahkan, format yang tertib dan konsisten serta terdapat penjelasan tentang manfaat bahan ajar.
- d. Penggunaan bahasa meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna. Bahan ajar yang baik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk membaca, mengerjakan tugas-tugasnya serta menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang topik yang dipelajarinya.

¹⁶ Ibid

Dengan demikian, ragam bahasa yang digunakan dalam bahan ajar biasanya ragam bahasa non formal atau bahasa komunikatif yang lugas dan luwes.

Dalam bahasa komunikatif, pembaca diajak untuk berdialog secara intelektual melalui sapaan, pertanyaan, ajakan dan penjelasan, seolah-olah dialog dengan orang kedua itu benar-benar terjadi. Penggunaan bahasa komunikatif akan membuat siswa merasa seolah-olah berinteraksi dengan gurunya sendiri melalui tulisan-tulisan yang disampaikan dalam bahan ajar.

- e. Perwajahan/ pengemasan berperan dalam perancangan atau penataan letak informasi dalam satu halaman cetak, serta pengemasan dalam paket bahan ajar multimedia. Penataan letak informasi untuk satu halaman cetak, menurut Paulina, hendaknya mempertimbangkan beberapa hal sebagai berikut : narasi atau teks yang terlalu padat dalam satu halaman membuat siswa lelah membacanya, bagian kosong (*white space*) dari satu halaman sangat diperlukan untuk mendorong siswa mencoret-coret bagian kosong tersebut dengan rangkuman atau catatan.
- f. Penggunaan ilustrasi dalam Bahan ajar memiliki ragam manfaat antara lain membuat bahan ajar menjadi menarik, komunikatif, membantu retensi dan pemahaman siswa terhadap isi pesan. Ilustrasi dapat dibuat sendiri oleh pengembang bahan ajar, juga dapat diambil dari sumber foto, majalah dan lain sebagainya.

- g. Kelengkapan komponen berkenaan dengan paket bahan ajar yang memiliki tiga komponen inti yakni, komponen utama, komponen pelengkap dan komponen evaluasi.

C. Media

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yakni, “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Bovee media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan melalui media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan suara rekam.¹⁷

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang memang menghendaki untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar

¹⁷ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Kaukaba, 2010), hal, 3

untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran rumit atau komplit.¹⁸

Sementara itu, dalam “Kamus Bahasa Indonesia” mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar¹⁹

Jadi, media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar-mengajar.²⁰ Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Penggunaan media mempunyai tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), hal. 121

¹⁹ Kamus bahasa Indonesia

²⁰ Cecep dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2011) hlm.9

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

a) Tujuan Media Pembelajaran.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut :

- Meningkatkan hasil belajar siswa.
- Mempermudah proses pembelajaran dikelas.
- Menjaga relevansi anatara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- Membantu kosentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- Sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar.²¹

b) Manfaat Media Pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajaran, serta kemungkinan pembelajaran menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- Metode bervariasi, tidak semata-mata hanya berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar,

²¹ Cecep dkk, Op. Cit, hlm.9

pembelajaran tidak bosan dan pengajaran tidak kehabisan tenaga.

- Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendengar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti : mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.²²

3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari - hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua

²²Hujair Ah Sanaki, Op. Cit., hal : 4-5

atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time - lapse recording*. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.²³

4. Definisi Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata *multi* (Bahasa Latin), *nouns* yang berarti banyak, bermacam - macam, dan *medium* (Bahasa Latin) yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.²⁴ Sementara itu menurut Hofstetter Multimedia adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video atau animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi.²⁵

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, sound,

²³ <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2013/04/ciri-media-pembelajaran.html> Jam : 15.23

²⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>.

²⁵ Mulyana dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas Atma Jaya, 2009) hlm.01

animasi, video, interaksi, dan lain - lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik, multimedia juga berarti kombinasi teks dari dokumen image.²⁶

Sementara itu menurut Daryanto, Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki oleh proses selanjutnya. Contoh Multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game dan lain-lain.²⁷

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa atau peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan.²⁸

5. Elemen Multimedia

Aplikasi Multimedia, seperti presentasi, traning dan pemberian informasi memerlukan penggunaan gambar yang bergerak seperti video dan animasi, berikut suara yang ditapikan bersama image dan teks. Aplikasi multimedia memerlukan penanganan yang dinamis dari data yang terdiri dari gabungan komponen teks, gambar, audio dan Animasi.

²⁶ Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flast* . (Jakarta: Graha Ilmu . 2003), hal 3

²⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Yogyakarta : Gava Media, 2010), hlm.51

²⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran sebuah pendekatan Baru*, (Jakarta : Gaung Persada Press, 2008) hlm. 152

Dalam Aplikasi multimedia yang terintegrasi, user dapat memotong sebagian dari semua atau salah satu komponen multimedia, kemudian menggunakannya pada dokumen atau aplikasi lain.²⁹

a) *Faksimil*

Transmisi faksimil pada awalnya menggunakan standar CCIT Group 3 dengan nama *run-length encoding*. Kepadatan *piksel* pada *faksimil* dengan standar ini sebesar 100 sampai 200 dpi (*pixel/inch*). Resolusi sebesar 200 dpi cukup memadai untuk presentasi jika dibandingkan dengan cetakan menggunakan laser printer sebesar 400 dpi.

b) *Image dokumen*

Image dokumen dengan resolusi 300 dpi dan ukuran 1/5 inch x 11 inch, tanpa memerlukan penyimpanan lebih dari 1 Mbyte.

c) *Image Foto*

Image Foto banyak digunakan seperti identitas pribadi, kartu finger print, kartu tanda tangan bank, riwayat medis pasien dan lain-lain.³⁰

d) *Peta Sistem Informasi Geografis*

Dua macam teknologi dapat digunakan untuk menyimpan dan menampilkan peta geografis. Penyimpanan raster dapat menampilkan peta pada sistem display, seperti pada aplikasi GUI

²⁹ Ariesto Hadi Sutopo, Or.Cit., hal 4

³⁰ Ibid, hal 5

(*Graphical user interface*) lainnya. Contoh peta ini adalah Peta area yang dapat memberikan informasi sumber daya natural.

e) *Voice Command*

Voice Command (suara perintah) terutama merupakan suara yang dikenali dengan *Voice recognition*.

f) *Voice Synthesis*

Voice synthesis lebih mudah diterima dari pada *Voice recognition*. Penyimpanan dilakukan secara keseluruhan dari apa yang diucapkan oleh seseorang.

g) *Audio Message*

Audio Message (pesan audio) menggantikan pesan dalam bentuk teks.

h) *Video Message*

Seperti *Audio Message*. *Voice Message* dapat disertakan pada *Electronic Mail*. *Video Message* dapat merupakan suatu gambar atau serangkain gambar bergerak (*Video Clip*)³¹

i) *Full Motion dan Live Video*

Teknologi *CD-ROM* Melengkapi basis untuk mengembangkan *Full Motion Video*. Aplikasi utama dalam *CD-ROM* adalah game, manual pelatihan dan lain-lain.

j) *Holographic Image*

³¹ Ibid, hal. 6

Holographic didefinisikan sebagai pembuatan *Image* foto yang unik tanpa menggunakan lensa. Perekaman foto ini disebut *Holographic*.

k) *Fractal*

Fractal adalah obyek teratur dengan perubahan derajat bentuk yang teratur pula.³²

6. Objek Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa objek, yaitu teks, grafik, image, animasi, audio, video, dan link interaktif.³³

a) Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Menurut Hofstetter, sistem multimedia banyak dirancang dengan menggunakan teks karena teks merupakan sarana yang efektif untuk mengemukakan ide - ide dan menyediakan instruksi -instruksi kepada user (pengguna). Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah penggunaan *hypertext*, *auto-hypertext*, *text style*, *import text*, dan *export text*.

b) Image

Secara umum image atau grafik berarti *still image* (gambar tetap) seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual (*visual-oriented*), dan gambar merupakan sarana yang sangat

³² Ibid, hal. 6

³³ Ibid., hal .8

baik untuk menyajikan informasi. Semua objek yang disajikan dalam bentuk grafik adalah bentuk setelah dilakukan *encoding* dan tidak mempunyai hubungan langsung dengan waktu.³⁴

c) Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut atau animasi merupakan penayangan frame – frame gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan. Konsep dari animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar saja, atau sekumpulan gambar.

d) Audio

Penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (sound effect).

e) Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif dibandingkan gambar biasa. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

³⁴ Ibid, hal.9

f) *Interactive link*

Interactive link dengan informasi yang berkaitan sering kali dihubungkan secara keseluruhan sebagai *hypermedia*. *Interactive link* diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau tombol supaya dapat mengakses program tertentu dan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu.³⁵

7. Komponen Multimedia

Menurut definisi terdapat empat komponen penting multimedia:

- a) Adanya komputer sebagai suatu alat yang dapat berinteraksi dengan user.
- b) Adanya link yang menghubungkan user dengan informasi.
- c) Adanya alat navigasi yang memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- d) Multimedia menyediakan tempat kepada user untuk mengumpulkan, memproses, menghubungkan informasi dan ide user sendiri.³⁶

8. Tujuan Multimedia

Tujuan dari penggunaan multimedia adalah sebagai berikut:

- a) Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.

³⁵ Ibid, hlm 14

³⁶ Modul Pembelajaran, Universitas Sumatera Utara, hal. 6

- b) Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi pengguna tersebut.
- c) Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia, seperti: penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya multimedia akan sangat membantu penggunaannya, terutama bagi pengguna awam.³⁷

9. Keuntungan Multimedia

Multimedia memiliki enam keuntungan, yaitu:

- a) Multimedia masuk akal, sehingga dapat meningkatkan pembelajaran
- b) Multimedia meningkatkan dan menvalidasi ekspresi diri dengan membiarkan pelajar untuk memutuskan sendiri
- c) Multimedia membuat pelajar menjadi “pemilik” sehingga mereka bisa menciptakan apa yang hendak mereka pelajari
- d) Multimedia menciptakan suasana yang aktif, atmosfer pembelajaran, sehingga pembelajar bisa terlibat langsung
- e) Multimedia dapat sebagai katalisator yang menjembatani komunikasi siswa dan dengan instruktur

³⁷ Ibid, hal.6

- f) Pemakaian multimedia sudah tidak asing lagi, karena telah digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti di bank, video game dan televisi.³⁸

D. Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan salah satu aplikasi animasi yang sangat populer di kalangan praktisi dan desainer aplikasi multimedia. Flash merupakan salah satu produk andalan Macromedia yang cukup banyak digunakan saat ini. Hal ini ditandai dengan banyaknya berbagai jenis game dalam format Flash yang dapat dijumpai di internet.

Macromedia Flash Professional 8 adalah Software Program Animasi berbasis Vektor. Software berfungsi untuk membuat animasi, baik itu objek maupun teks. Banyak animasi yang dapat dikerjakan oleh software ini untuk keperluan beragam, seperti : animasi film kartun, animasi desain web, animasi logo perusahaan sampai aplikasi multimedia yang lebih kompleks lagi.³⁹

Macromedia flash merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan animasi. Animasi adalah suatu karya yang memiliki banyak elemen antara lain teks, gambar, suara, dan gerak. Animasi terdiri dari dua macam yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Untuk animasi 2D dapat dibuat salah satunya menggunakan macromedia flash.

³⁸<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

³⁹Bayu Stevano dkk, *101 Tips dan Trik Flast 8*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2007), hal 1

Sedangkan untuk animasi 3D dapat dibuat menggunakan 3Ds Max dan lain-lain.

Macromedia flash sering digunakan untuk membuat media presentasi maupun media pembelajaran. Hal ini karena lebih menarik dan dapat didesain sesuai dengan kebutuhan, menggantikan Ms. Power point yang konvensional dan cenderung statis (kita tidak dapat mengkostumisasi secara bebas). Untuk membuat suatu media pembelajaran dengan macromedia flash, tidak diharuskan memiliki keahlian khusus. Akan tetapi, jika sudah memiliki keahlian dalam desain grafis maka sangat membantu.

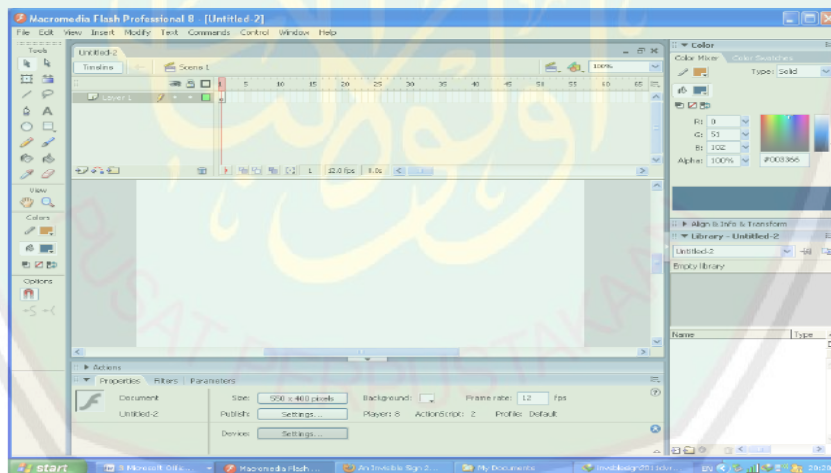
Perbedaan antar rilis pada macromedia flash yang agak berubah adalah versi Flash MX atau Flash MX 2004 ke Flash 5 dan seterusnya. Perbedaan tampak seperti halnya Ms. Office 2003 ke Office 2007 atau 2010. Berbagai fitur baru, ditambahkan pada rilis yang baru, Akan tetapi dari segi script, lebih rumit dan *njlmet* dibandingkan dengan versi 2004 yang lebih simpel dan relatif mudah bagi pemula.⁴⁰, berikut adalah tampilan start menu *Macromedia Flash 8*

⁴⁰ Rahmadi, modul pembelajaran Flash. Hal. 1



Gambar 2.2 Tampilan Start menu Macromedia Flash 8

1) Tampilan dan Fungsi

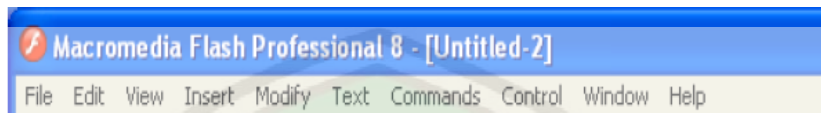


Gambar 2.3 Tampilan Awal Macromedia Flash 8⁴¹

⁴¹ Bay Stevno, dkk. Or.Cit, 2

2) Pengenalan *Workspace Macromedia Flash 8*

Workspace Macromedia Flash 8 mempunyai beberapa komponen, yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.4 Tampilan Menu Bar atau Area Menu

Komponen menu yang sering digunakan untuk pembuatan media pembelajaran antara lain:

- a) File-new : untuk membuka lembar kerja yang baru.
- b) File-open : untuk membuka lembar kerja yang pernah dibuat.
- c) File-save : untuk menyimpan file, secara otomatis akan ber-ekstensi *.fla dan *.swf
- d) File-publish setting: untuk mengatur jenis file ketika menyimpan, terdiri dari *.swf, *.gif, *.jpeg, *.exe, *.html dan lain-lain.
- e) Edit-paste in place : digunakan untuk menempatkan duplikat sesuai pada posisi awal objek yang di copy.
- f) Insert-scene : untuk membuat scene yang baru. Scene bisa diartikan seperti sebuah drama, maka scene adalah episode yang berisi cerita yang lain.
- g) Window-library : untuk memunculkan daftar objek yang kita buat.

- h) Window-common library : untuk memunculkan daftar objek yang sudah ada pada flash. Kita tidak perlu membuatnya, tinggal menggunakan saja, misalnya tombol-tombol dan lain-lain.⁴²


Untuk menu-menu yang lain, bisa diakses dengan perintah yang lebih sederhana dan lebih cepat.

3) Tool Box










Gambar 2.5 Tampilan Tool Box

Penjelasan

	<p>1) Selection tool, digunakan untuk menyeleksi bidang objek yang dapat berupa fill atau stroke atau keduanya. Objek bisa berupa gambar atau teks. Juga digunakan untuk memindah, memutar dan lain-lain.</p> <p>2) Subselection tool, digunakan untuk memilih/</p>
---	---

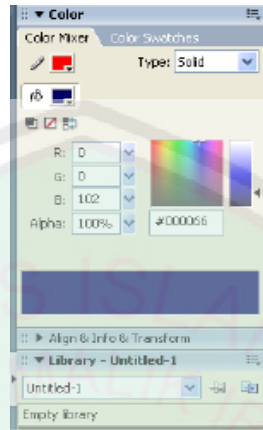
⁴² Rahmadi, Or.Cit. hal. 3

	menyeleksi sub tertentu dari objek, dapat digunakan untuk modifikasi misalnya bentuk objek.
	3) Free transform tool, digunakan untuk merubah ukuran, dan memutar objek.
	4) Gradient tool digunakan untuk mengatur gradient/perbedaan warna jika objek telah diberi warna gradient.
	5) Line tool : untuk membuat garis lurus atau garis lengkung.
	6) Lasso tool : untuk menyeleksi objek pada area seleksi bebas.
	7) Pen tool : untuk membuat objek gambar sesuai kehendak kita (bentuk bebas).
	8) Text tool: untuk membuat teks statis maupun dinamis.
	9) Oval tool: untuk membuat gambar lingkaran maupun bentuk elips.
	10) Rectangle tool: untuk membuat kotak persegi, persegi panjang baik dengan sudut lancip

	maupun sudut tumpul.
	<p>11) Pencil tool : untuk membuat gambar bentuk sembarang/tidak teratur.</p> <p>12) Brush tool: fungsinya sama seperti pencil tool, tetapi tool berbentuk kuas.</p>
	<p>13) Ink bottle tool : untuk memberi warna stroke (warna garis tepi dari suatu objek).</p> <p>14) Paint bucket tool : untuk memberi warna fill (warna isi suatu objek).</p>
	<p>15) Eye dropper tool : untuk memilih warna fill pada suatu objek, biasanya dipasangkan dengan paint bucket tool.</p> <p>16) Eraser tool : untuk menghapus objek seperti penghapus pensil dsb. (bukan menghapus seluruh objek).</p>
	<p>17) Hand tool : untuk memilih bagian layar yang ingin ditampilkan.</p> <p>18) Zoom tool : untuk memperbesar/kecil tampilan objek yang dipilih.⁴³</p>

⁴³ Ibid, Hal. 4

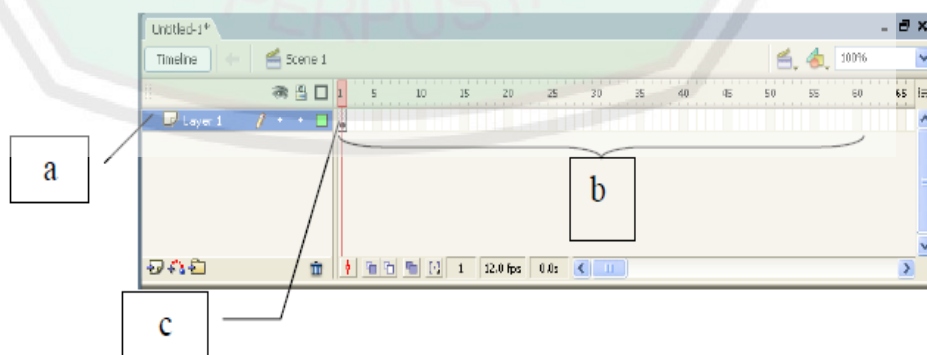
4) Navigation Pane atau Task Pane



Gambar 2.6 Tampilan Navigation Pane atau Taks Pane

Task pane atau *navigation pane* adalah jendela panel yang umumnya berada di sebelah kanan layar. *Task pane* digunakan untuk mempermudah dalam mengedit atau mengkostumisasi objek dengan bantuan tool-tool yang ada pada task pane. *Task pane* ini bisa dimunculkan atau disembunyikan dari menu bar, yaitu melalui menu window.⁴⁴

5) Timeline



Gambar 2.7 Tampilan Timeline

⁴⁴ Ibid, hal 5

a) Layer

Layer bisa dianalogikan sebagai plastik transparan yang bisa diberi gambar. Plastik transparan tersebut bisa ditumpuk-tumpuk dan masing-masing diberi objek gambar, maka semua objek akan terlihat seolah-olah dalam satu bidang, padahal yang sebenarnya berada pada tumpukan yang berbeda.

Secara default, layer bernama layer 1, layer 2, layer 3 dan seterusnya. Untuk mempermudah mengenali layer, bisa di rename dengan nama layer yang kita inginkan, misalnya “background”, “teks isi”, “tombol” dll.

b) Frame

Frame adalah part atau bagian bagian dari durasi animasi. Frame berkaitan erat dengan waktu.

c) Key frame

Key frame adalah frame kunci, yaitu bagian dari frame yang dapat kita lakukan pengaturan tersendiri. Misalnya untuk memasukkan objek, untuk memulai animasi, untuk menghentikan suara dan lain-lain. (Akan dengan mudah dipahami setelah praktek).

d) Frame label

Frame label fungsinya sama seperti key frame. Jika pada key frame kita “dipaksa” untuk mengingat nomor key frame, maka pada frame label, kita bisa mengganti nomor key frame tersebut

dengan teks, sehingga jika kita menghendaki lompat ke alamat tertentu, tidak perlu mencari nomor frame ke berapa, tetapi dengan mudah kita menemukan nama key frame nya.⁴⁵

6) Scene

Scene adalah bagian cerita dari suatu animasi. Bisa saja semua file animasi atau media pembelajaran yang kita buat hanya terdiri dari satu scene, akan tetapi lebih mudah dalam pengaturan ulang jika kita membagi menjadi beberapa scene. Scene juga bisa diartikan seperti BAB. Misal bab 1 isinya pendahuluan, bab 2 isinya teori dan seterusnya.

7) Work area

Work area adalah layar yang kita gunakan untuk menempatkan objek. Seperti kertas untuk mengetik jika dalam Microsoft Word. Kita bisa saja membuat objek yang berada diluar area, akan tetapi jika kita play, objek tersebut tidak akan tampil. Jadi kesimpulannya, objek yang akan ditampilkan dalam animasi adalah objek yang berada didalam work area.

8) Ruler

Ruler adalah penggaris. Digunakan sebagai bantuan untuk menentukan posisi suatu objek, biasanya digunakan untuk menempatkan

⁴⁵ Ibid, Hal. 6

objek dengan jarak seberapa dari objek yang lain, dan sebagainya. Ruler ini tidak begitu dipentingkan karena ada tool lain yang bisa digunakan secara otomatis.

9) **Properties bar**

Properties bar berada dibagian bawah layar. Digunakan untuk mengatur properti dari suatu objek.

10) **Action bar**

Action bar berada di bagian bawah layar, sama seperti properties bar. Fungsi dari action bar ini digunakan untuk menuliskan script/kode perintah untuk mengontrol animasi. Misalnya untuk membunyikan suara, untuk lompat menuju frame atau scene tertentu. Untuk membuat hyperlink dan lain-lain.⁴⁶

E. Hasil Belajar

Pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya, sedangkan menurut Gagne hasil belajar harus didasarkan pada pengamatan tingkah laku melalui stimulus respon. Hasil belajar berkenaan dengan kemampuan siswa di dalam memahami materi pelajaran. Menurut Hamalik (2007) mengemukakan, “hasil belajar pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan”.⁴⁷

⁴⁶ Ibid, hal.7

⁴⁷ Oemar Hamalik, *Or.cid.* 125

Hasil belajar tampak sebagai terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan dan sebagainya.⁴⁸

Penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan implementasi Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan (SNP). Penetapan SNP membawa implikasi terhadap model dan teknik penilaian pembelajaran yang mendidik. Perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup penilaian eksternal dan internal.⁴⁹

Langkah perencanaan penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran mencakup rencana penilaian proses pembelajaran dan rencana penilaian hasil belajar peserta didik. Rencana penilaian proses serta hasil belajar dan pembelajaran merupakan rencana penilaian yang akan dilakukan oleh guru untuk memantau proses kemajuan perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai dengan potensi yang dimiliki dan kemampuan yang diharapkan secara berkesinambungan.

Berdasarkan “Taksonomi Bloom”, hasil belajar dalam rangka pembelajaran meliputi tiga kategori ranah, yaitu:

⁴⁸ Ibid, 155

⁴⁹ PP. No.19 Tahun 2005

1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

- a). Pengetahuan
- b). Pemahaman
- c). Penerapan
- d). Analisis
- e). Sintesis
- f). Evaluasi

2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu:

- a). Menerima
- b). Menjawab/ Reaksi
- c). Menilai Organisasi
- d). Karakteristik dengan suatu nilai
- e). Kompleks Nilai.

3) Ranah psikomotor, meliputi:

- a). Keterampilan motorik
- b). Manipulasi benda-benda
- c). Koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengintai)⁵⁰

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotor dan

⁵⁰ <http://firdausanisaa.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-ranah-afektif-kognitif.html>

afektif harus menjadi bagian dari hasil penilaian dan proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan hasil tersebut dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan dan hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi.

F. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pelajaran “Ilmu Pengetahuan Sosial“, disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “social studies”

Pengertian Pelajaran IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep ketrampilan-ketrampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi⁵¹. Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya.⁵²

⁵¹ Puskur, *Kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar*, (Balitbang Depdiknas, 2001), hal.9

⁵² <http://www.kajianteoris.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-pembelajaran-ips.html>

Adanya mata pelajaran IPS di para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki ketrampilan mengkaji dan memecahkan masalah- masalah sosial tersebut. Pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek “pendidikan ” dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan ketrampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Pelajaran IPS juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana Peserta Didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian IPS atau pembelajaran IPS sebagai proses belajar yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora siswa agar berlangsung secara optimal.

1. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan Pendidikan Sosial adalah :

- a) Mengajar anak-anak yang hanya mempunyai hak saja, menjadi manusia yang tahu dan menginsyafi tugas dan kewajibannya terhadap bermacam-macam golongan dalam masyarakat.

- b) Membiasakan anak-anak berbuat mematuhi dan memenuhi tugas kewajiban sebagai anggota masyarakat dan sebagai warga negara. Setiap usaha, kegiatan dan tindakan yang disengaja untuk mencapai suatu tujuan harus mempunyai landasan tempat berpijak yang baik dan kuat.⁵³



⁵³ Zakiyah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), hal.19

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Objek Penelitian

1. Lokasi

Lokasi Penelitian ini berada di MTsN Bangil karena disekolah ini membutuhkan pembelajaran berbasis Multimedia untuk menunjang Pembelajaran IPS yang cenderung Membosankan karena menggunakan metode lama seperti diskusi, mengerjakan LKS dll.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah untuk siswa kelas VII kelas VII-G dan VII-I Semester ganjil MTsN Bangil.

B. Metode Pengembangan

1. Pendekatan

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif *Macromedia Flash 8* untuk meningkatkan hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil, Pendekatan yang dilakukan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Sugiono bahwa penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk

tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial masih sangat rendah padahal banyak produk tertentu dalam pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *Research and Development*.⁵⁴ Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dirancang dengan melakukan penelitian yang ada di lapangan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan masalah yang ada di lapangan itu dengan mengembangkan produknya.

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall, menurut Borg and Gall *Research and Development* merupakan suatu strategi untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar.⁵⁵

Model pengembangan yang dilakukan mengadaptasi dari model desain sistem pembelajaran Borg and Gall, adapun langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang ditempuh dalam penelitian ini melalui sepuluh tahap, antara lain :⁵⁶

- a. Penelitian dan pengumpulan informasi awal (*Research and information collecting*)

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research and Development* (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hal. 297

⁵⁵ Ibid, hal. 297

⁵⁶ Punaji Setyosari, *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan edisi kedua*, (Jakarta : Kencana 2012) hal 228

Penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan.

b. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan mencakup perumusan tujuan khusus untuk menentukan urutan bahan dan uji coba skala kecil. Tujuan ini dimaksudkan untuk memberi informasi materi yang tepat untuk mengembangkan program atau produk sehingga sesuai dengan tujuan khusus yang ingin dicapai.

c. Pengembangan format produk awal (*Develop preliminary form of product*)

Pengembangan format awal atau draf awal yang mencakup penyiapan bahan-bahan pembelajaran, *handbooks* dan alat evaluasi. Format pengembangan produk dapat berupa bahan cetak seperti modul dan bahan ajar berupa buku teks, urutan proses atau prosedur dalam perancangan sistem pembelajaran yang dilengkapi dengan video atau berupa *Compac Disk*.

Draf atau product awal dikembangkan dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang punya keterampilan yang dibutuhkan. Sebelum product diuji cobakan dilapangan diperlukan evaluasi

dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan.⁵⁷

d. Uji Coba Awal (*Preliminary field testing*)

Uji coba awal yang dilakukan pada 1 sekolah yang melibatkan 6-12 Subyek dan hasil wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisa. Hasil analisis dari produk tadi menjadi bahan masukan atau melakukan revisi produk awal.

e. Revisi Produk (*Main Product revision*)

Revisi produk yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal. Hasil uji coba lapangan tersebut diperoleh informasi kualitatif tentang program atau produk yang dikembangkan.

f. Uji coba lapangan (*Main field testing*)

Produk yang telah direvisi berdasarkan hasil uji coba skala kecil, kemudian diuji cobakan lagi kepada unit atau subyek uji coba yang lebih besar . uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 36 subyek. Hasil uji coba dikumpulkan dan dianalisa, hasil analisa dari uji coba awal untuk melakukan revisi produk lebih lanjut.

g. Revisi Produk (*Operational Product revision*)

Revisi produk yang dikerjakan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Hasil uji coba lapanga dengan melibatkan kelompok subyek lebih besar ini dimaksudkan untuk menentukan

⁵⁷ Nana Syaudih sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011) hal. 176

keberhasilan produk dalam mencapai tujuannya dan mengumpulkan informasi yang dapat dipakai untuk meningkatkan program atau produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya.

h. Uji Lapangan (*Operation field testing*)

Setelah produk direvisi, apabila pengembang menginginkan produk yang lebih layak dan memadai, maka diperlukan uji lapangan. Uji lapangan ini melibatkan unit atau subyek yang lebih besar lagi. Uji lapangan ini bisa melibatkan 72 subyek dan disertai wawancara, observasi dan penyampaian angket dan kemudian dianalisis. Hasil analisis ini kemudian menjadi bahan untuk keperluan revisi produk selanjutnya.

i. Revisi Produk Akhir (*final Product revision*)

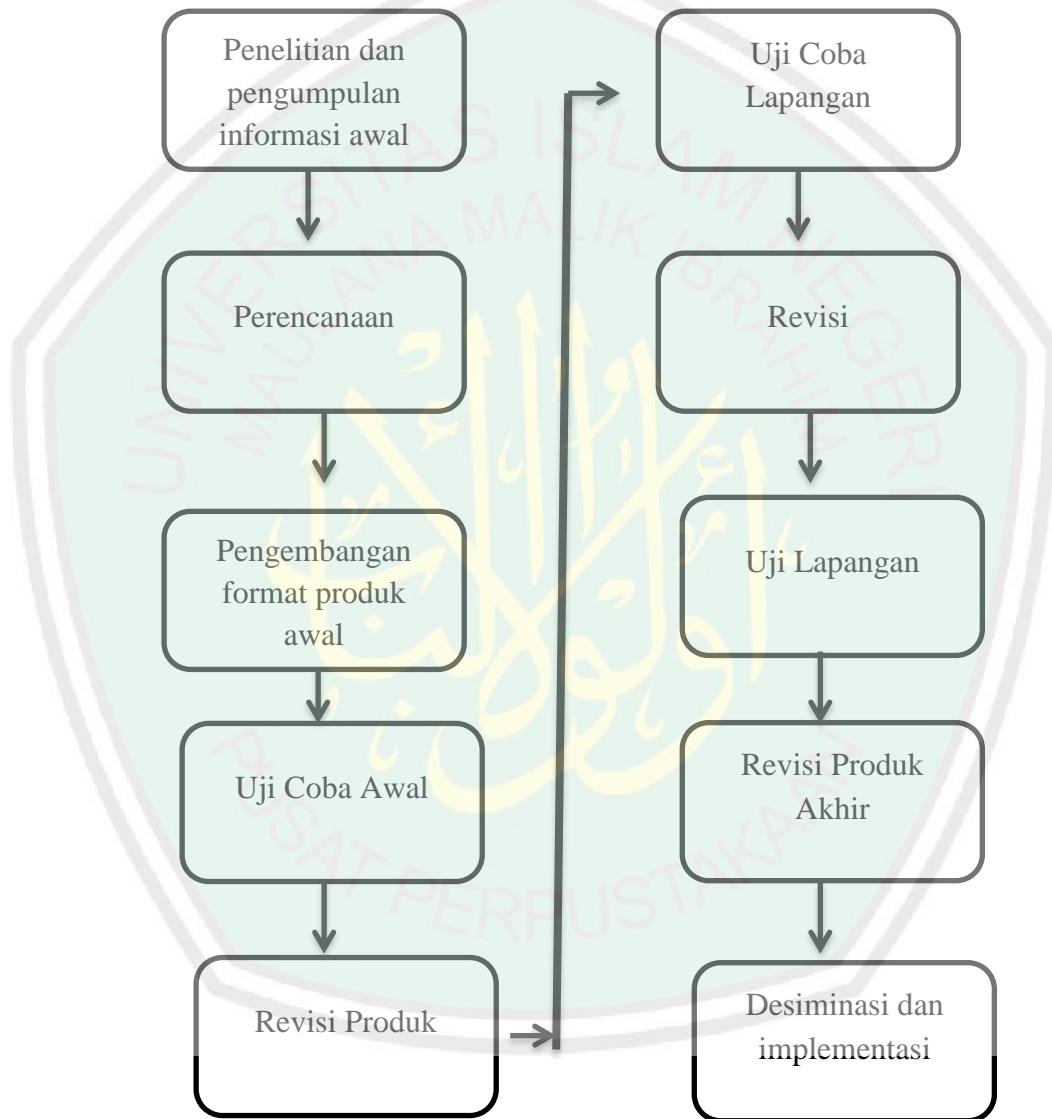
Revisi produk akhir, yaitu revisi yang dikerjakan berdasarkan uji lapangan yang lebih luas (*Field testing*). Revisi produk akhir inilah yang menjadi ukuran bahwa produk benar-benar dikatakan valid karena telah melewati serangkaian uji coba secara bertahap.

j. Desiminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Desiminasi dan implementasi yaitu menyampaikan hasil pengembangan (proses, prosedur, program atau produk) kepada para pengguna dan profesional melalui forum pertemuan atau

menuliskan dalam jurnal atau bahkan dalam bentuk buku atau *Handbook*.

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan Borg and Gall diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Teori Borg and Gall

C. Data dan Instrument Pengumpulan Data

Jenis Data yang digunakan oleh peneliti dalam meneliti dan mengembangkan produk Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 yaitu menggunakan data kuantitatif yang merupakan data hasil penilaian (*Score*) atas validasi produk dan ketercapaian hasil belajar yang diinginkan. Kedua adalah data kualitatif yang berupa saran dan masukandari responden pada pengembangan produk. Kedua data tersebut memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

1. Instrument Pengumpulan Data

a. Metode angket

Menurut Arikunto (2002), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis, yang digunakan untuk memperoleh informasi Dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ingin diketahui.⁵⁸ Metode angket pengumpulan data yang digunakan dengan cara meminta responden untuk memilih salah satu jawaban dari rentangan angka yang telah disediakan oleh peneliti.

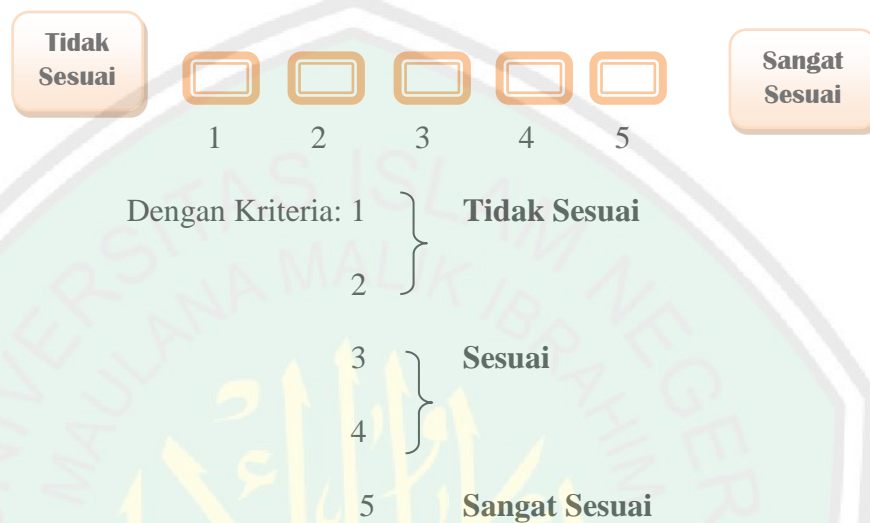
Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket skala sikap percaya diri dengan model rentangan angka.

Bentuk skala dalam penelitian ini adalah pilihan dengan alternaif *multiple choice* dengan 4 dan 5 rentangan angka jawaban yang menunjukkan berpengaruh atau tidaknya sebuah pernyataan terhadap responden. dari Siswa 5 rentangan angka agar lebih

⁵⁸ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rieneka Cipta. 2002)

mendetail sementara dari Ahli isi, Ahli Media dan guru 4 rentangan angka yaitu :

- Untuk butir pernyataan untuk Siswa



Gambar 3.2 Penilaian Angket Siswa

- Untuk butir pernyataan untuk Ahli Isi, Ahli Media dan Guru



Gambar 3.3 Penilaian Angket Ahli

b. Metode Test

Test merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (measurement) yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti.⁵⁹ Data yang dikumpulkan berasal dari hasil *pre-test* dan *post-test* para siswa kelas VII MTsN Bangil.

c. Metode observasi

Menurut Arikunto, observasi atau yang disebut juga pengamatan meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.⁶⁰ Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung subjek penelitian yang akan diteliti.

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk menentukan lokasi penelitian dan merumuskan masalah penelitian. Observasi yang dilakukan ini sifatnya sebagai pelengkap, sehingga peneliti melampirkan atau mencantumkan dalam lampiran.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku dan sebagainya.

⁵⁹ <https://eko13.wordpress.com/2008/03/18/jenis-data-dan-metode-pengumpulan-data/> jam 09.00

⁶⁰ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rieneka Cipta. 2002).

2. Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Angket.

Tabel 3.1 Alur Angket Penelitian

Variabel	Sumber Data	Metode	Instrumen
Pengembangan dan Kelayakan Multimedia Interaktif berbasis <i>Macromedia Flash 8</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ahli Materi ➤ Ahli Media ➤ Guru ➤ Siswa 	Kuesioner	Angket
Kualitas Hasil Belajar Siswa	Siswa	Tes	Soal Test

Dalam Penyusunan Instrumen ini angket ini, sedikitnya terdapat 2 Variabel utama yakni pengembangan dan kelayakan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* yang harus diujikan kebeberapa Sumber Data dengan menggunakan Metode Kuisisioner yang berupa Angket, yang mana dalam point angket tersebut disesuaikan dengan Sumber data, antara lain : Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan Siswa. Hal ini untuk mengetahui *progres* pengembangan dan kelayakan dari Multimedia Interaktif yang kita buat.

Sementara itu untuk mengetahui hasil belajar siswa perlu dilakukan Metode Test dengan memberikan Soal test kepada siswa, hal ini untuk

mengukur Kualitas belajar siswa dengan menggunakan Multimedia Interaktif yang telah peneliti buat.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian setelah data terkumpul lengkap. Analisis datanya menggunakan analisis Kualitatif dan kuantitatif. Moleong dalam hassan mengungkapkan bahwa analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan dasar sehingga dapat ditemukan kriteria dan data dirumuskan jawaban hipotesis pengaruh multimedia pembelajaran.⁶¹

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil pengembangan produk yakni annnalisis isi, analisis deskriptif dan analisis uji-t. Ketiga teknik ini digunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data sebagaimana diuraikan pada instrument pengumpulan data.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran IPS berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar, sehingga hasil dari analisis ini dipakai dasar untuk mengembangkan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

⁶¹ Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasi*, (Jakarta : Ghalia Indonesia, 2002) hlm. 97.

2. Analisis Deskriptif

Data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu data yang bersifat kualitatif dan data yang bersifat kuantitatif.

- a. Data kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan oleh ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran, guru mata pelajaran dan siswa. Data tersebut kemudian disusun secara logis dan bermakna dalam bentuk kalimat/ kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek sehingga diperoleh kesimpulan umum. Hasil analisis ini akan digunakan untuk merevisi produk Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.
- b. Data kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka-angka yang diperoleh melalui angket penilaian produk pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* dan data dari *pre test* dan *post test*.

Adapun rumus presentase yang digunakan dalam penilaian produk pengembangan adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{Bobot Tiap Pilihan})}{n \times \text{Bobot Tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari perhitungan persentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk bahan ajar. Adapun cara

menentukan tingkat kelayakan bahan ajar dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut : ⁶²

Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan

FREKUENSI	PRESENTASE (%)	KUALIFIKASI	KRITERIA KELAYAKAN
4	76 - 100	Sangat Layak	Tidak Perlu Revisi
3	51 - 75	Layak	Tidak Perlu Revisi
2	26 - 50	Cukup Layak	Perlu Revisi
1	0 - 25	Kurang Layak	Revisi Total

3. Analisis Uji T

Untuk mengetahui tingkat keefektifan produk pengembangan terhadap hasil belajar pada uji coba lapangan kelas VII-G dan VII-I MTsN Bangil, sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan bahan ajar berbasis Multimedia Interaktif berbais *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil, diperlukan analisis uji t. Adapun data yang dikumpulkan

⁶² Sugiono, Op. Cit., hal : 135

adalah hasil *Pre test* dan *Post test* siswa hal ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *Pre test* dan *Post test*.

Untuk Pengembangan dan kelayakan maka dilakukan Uji kelayakan dengan menggunakan metode Uji-t. Uji-t atau t-tes dimaksudkan untuk melihat signifikan dari pengaruh Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa. Tingkat kepercayaan dari uji t ini adalah 95% dengan tingkat kesalahan 5%. Adapun rumus yang digunakan dalam pengujian ini adalah :⁶³

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Ket :

t = uji hipotesis

\bar{D} = Diferent ($X_2 - X_1$)

d^2 = Variansi

n = *Number of Cases* atau Jumlah responden

1 = Bilangan Konstan

dengan Kriteria pengujian, H_a : diterima jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ atau nilai probabilitas > 0.05 .

⁶³ Zen Amiruddin, Statistik Pendidikan, (Yogyakarta : Teras, 2010), hlm 73

BAB IV

PAPARAN HASIL PENGEMBANGAN

A. Pembelajaran IPS Kelas VII MTsN Bangil

Studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Agustus 2015 menghasilkan beberapa data terkait dengan pembelajaran IPS Kelas VII Semester 1 di Madrasah Tsanawiyah Negeri Bangil. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bu Iflakhah, S.Pd, guru IPS MTsN Bangil Peneliti mendapatkan data diantaranya :

Problematika yang terjadi di MTsN Bangil yakni peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan juga sarana dan prasarana yang belum merata di tiap kelas sehingga pembelajaran belum maksimal.

Solusi dari problematika tersebut agar membuat antusias dalam kegiatan belajar dan pembelajaran perlu adanya media pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Materi IPS guna meningkatkan kualitas spritual dalam memahami Al-Qur'an serta ilmu IPS dalam Al-Qur'an dan hal itu pernah dicoba dan hasilnya efektif dan menyenangkan.`

Madrasah tersebut sudah memiliki fasilitas seperti LCD sebagai alat pembelajaran yang mendukung penggunaan multimedia. Namun untuk pemanfaatannya pada pelajaran IPS masih sangat kurang, selain jumlah LCD yang masih sedikit, fasilitas tersebut banyak digunakan pada pembelajaran IPA dan bahasa. Alasan yang diungkap guru tentang

jarangnya penggunaan fasilitas tersebut karena tidak adanya multimedia pembelajaran IPS di lapangan dan guru memiliki keterbatasan waktu dalam pembuatan multimedia pembelajaran.

Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran yang sesuai dengan problematika di MTsN Bangil, dan yang dibutuhkan yakni sebuah media pembelajaran yang di dalamnya memudahkan peserta didik memahami materi IPS yang diintegrasikan dengan Al-Qur'an.

Sementara itu, dalam perencanaan peneliti melakukan ujicoba pada 2 kelas yakni pada kelas VII-G Sebagai kelas Eksperimen dan Kelas VII-I sebagai kelas kontrol yang jumlah siswanya 36 siswa/kelas total 72 siswa.

Peneliti melakukan ujicoba Pre-test dan Post-test guna mengetahui pengaruh dari penggunaan Media pembelajaran yang telah dibuat. Dalam pre-test dan Post-test ini, Peneliti menggunakan angket serta melakukan *Treatment* Pembelajaran Menggunakan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* selama 2x pertemuan di dua kelas yakni kelas VII-G dan Kelas VII-I untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

Karena materi dari Media yang dibuat membutuhkan waktu yang lama yakni selama 1 semester maka, peneliti mengujicobakan satu materi yang bertemakan "Mobilitas penduduk antar wilayah di Indonesia".

Mengingat terbatasnya waktu peneliti dan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7 dan 14 Oktober 2015.

B. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif

1. Diskripsi Pengembangan Multimedia Interaktif

Desain Pengembangan Multimedia interaktif ini menggunakan *software Macromedia Flash 8*, Macromedia Flash Professional 8 adalah Software Program Animasi berbasis Vektor. Software berfungsi untuk membuat animasi, baik itu objek mauun teks. Banyak animasi yang dapat dikerjakan oleh software ini untuk keperluan Multimedia, seperti animasi film kartun, animasi desain web, animasi logo perusahaan dampai aplikasi multimedia yang lebih kompleks lagi⁶⁴ agar tampilan lebih menarik dalam kegiatan belajar pembelajaran dan dalam mengembangkan kuis menggunakan Software *Quiz Creator*. Sementara itu, untuk pengembangan materi, diambil dari Kurikulum 2013 (K.13) pada semester 1 kelas VII sebagai acuan dalam penggunaan konten media pembelajaran.

2. Tampilan Produk

a) Tampilan Awal

Pada bagian tampilan awal terdapat judul “Pembelajaran IPS Terpadu” sebagai kata kunci untuk pembelajaran dalam media yang ada, sementara itu terdapat gambar alam dan pedesaan ini menggambarkan tentang persebaran flora, fauna dan interaksi antar

⁶⁴Bayu Stevano dkk, *101 Tips dan Trik Flast 8*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2007), hal 1

pedesaan dan perkotaan yang merupakan komponen materi yang diajarkan dalam media yang telah dibuat.

Tidak hanya itu terdapat identitas pembuat dan logo universitas sebagai identitas dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Berikut tampilan awal produk yang telah dibuat :



Gambar 4.1 Awal Media

b) Tampilan Menu

Tampilan menu merupakan sebuah tampilan menu berisi beberapa *button*, antara lain : KI-KD, Materi 1, Materi 2, Al-Qur'an Menjawab, Latihan, Video, petunjuk dan creator.



Gambar 4.2 Menu Media

b) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD)

Kompetensi Inti- Kompetensi Dasar (KI-KD) merupakan sebuah Standart kompetensi yang digunakan secara nasional untuk menentukan Kurikulum 2013 (K-13) sebagai acuan untuk membuat media pembelajaran ini.



Gambar 4.3 KI-KD

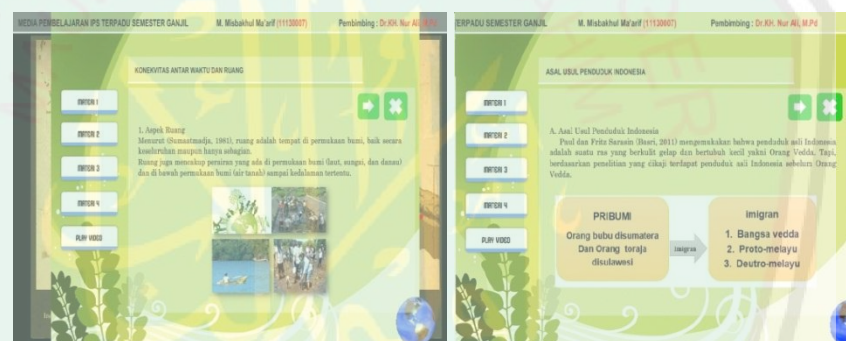
c) Materi 1 dan Materi 2

Materi 1 dan materi 2 merupakan kumpulan dan materi yang digunakan dalam media pembelajaran selama satu semester, yang terdiri dari 2 tema utama dan 8 materi pokok dan bukan hanya itu disana juga terdapat video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

Materi 1 : Merupakan Kompetensi Dasar yang pertama dan digunakan dalam pembelajaran semester 1, yang KDnya bertemakan “Keadaan Alam dan aktivitas penduduk Indonesia” dan terdiri dari 4 Materi Pokok yaitu Letak Wilayah dan Pengaruhnya bagi keadaan Alam Indonesia, Keadaan Alam Indonesia, Kehidupan Sosial

Masyarakat pada masa praaksara, Hindu-Budha, dan Islam serta Konektivitas Antarruang dan waktu.

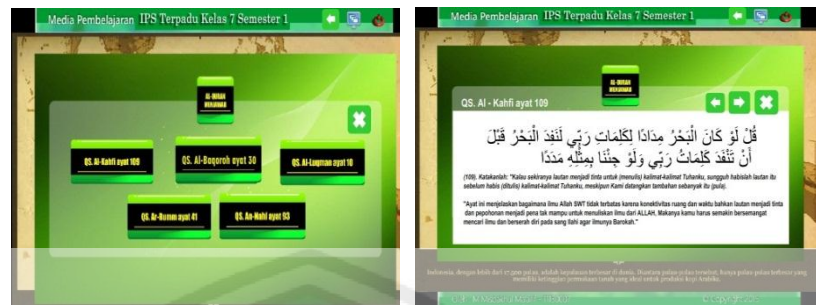
Materi 2 : Merupakan Kompetensi Dasar yang kedua dan digunakan dalam pembelajaran semester 1, yang Kompetensi Dasarnya bertemakan “Keadaan Penduduk Indonesia” dan terdiri dari 4 Materi Pokok yaitu Asal Usul Penduduk Indonesia, Ciri atau Karakteristik Penduduk Indonesia, Mobilitas Penduduk antarwilayah di Indonesia serta Pengertian dan Jenis Lembaga Sosial



Gambar 4.4 Materi 1 dan 2

d) Al-Qur'an Menjawab

Al-Qur'an Menjawab merupakan Kandungan isi Al-Qur'an yang berkaitan tentang Materi yang dipelajari, sehingga Al-Qur'an sebagai Pedoman dalam Pembelajaran IPS untuk menciptakan Peserta didik yang memiliki Kedalaman Spritual dan peka terhadap Aspek Sosial. Bukan hanya itu, karena Ayat ini juga diberi tafsiran dari ayat tersebut dan disini sangat dibutuhkan guna mengatasi kesulitan yang dialami MTsN Bangil.



Gambar 4.5 Al-Qur'an Menjawab

e) Latihan

Latihan merupakan refleksi dari pembelajaran untuk mengukur keberhasilan Pembelajaran IPS dan terdiri atas 2 latihan sesuai dengan materi yang diajarkan.



Gambar 4.6 Latihan atau Quiz Media Pembelajaran

f) Video

Video merupakan media audio visual untuk menggambarkan materi pembelajaran yang diajarkan



Gambar 4.7 Video

g) Petunjuk

Petunjuk merupakan arahan untuk menjelaskan fungsi dari setiap Button yang dibuat.



Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan

h) Creator

Creator merupakan perancang dari Media Pembelajaran IPS.



Gambar 4.9 Creator

C. Validasi Media Pembelajaran

Validasi produk pengembangan dilakukan yang berguna untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat. Data penilaian produk pengembangan Multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* dilakukan dalam 4 tahapan. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan Multimedia Interaktif yang dilakukan oleh :

Ustadz Dr.H Abdul Bashith, M.Si sebagai Ahli materi ilmu pengetahuan sosial, tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh Ustadzah Dr.Hj. Samsul Susilowati, M.Pd. sebagai ahli media, tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan Multimedia Pembelajaran yang dilakukan oleh satu guru bidang ilmu pengetahuan sosial kelas VII MTsN Bangil yakni Ustadzah Iflakhah, S.Pd. sebagai Ahli pembelajaran dan tahap keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan Multimedia Interaktif yang dilakukan pada ujicoba lapangan dengan populasi dua kelas yang terdiri dari 36 siswa/kelas jadi Total 72 responden.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Linkert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap itep penilain.

1. Validasi Ahli Isi materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli isi materi multimedia pembelajaran. paparan deskriptif hasil validasi ahli materi ilmu pengetahuan sosial terhadap produk pengembangan Multimedia Interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 dengan diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Materi Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* 8 semester 1

NO	PERNYATAAN	χ	χ_i	P (%)	Tingkat Kevaliditan	Ket
1	Tingkat relevansi pengembangan bahan ajar IPS Terpadu dengan KI dan KD.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Isi pembelajaran dalam bahan ajar sesuai dengan Kurikulum 2013.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Sistematika uraian isi pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5	Ruang lingkup materi dengan tema yang disajikan dalam pengembangan	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

	bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif.					
6	Tingkat gaya bahasa dan kesukaran bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Materi yang disajikan melalui pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif ini dapat memberi motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	2	4	50%	Kurang Valid	Revisi agar lebih baik
9	Isi materi IPS keseluruhan dengan keadaan realitas.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
10	Integrasi antara Al-Qur'an dan materi ke-IPS-an.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

\bar{x} : Jawaban Ustadz Dr. H. Abdul Bashith, M.Si

x_i : Skors Jawaban Tertinggi

p : Presentase Tingkat Kevaliditan

Tabel 4.2 Validitas Ahli Materi Bahan Ajar

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	8	80%
Cukup Valid	1	10%
Kurang Valid	1	10%
Tidak Valid	0	0 %

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan, tingkat kevaliditan mencapai presentase 80%, ini bisa dilihat dari penilaian angket penilaian dari Ahli materi pada no 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9 dan 10 sementara itu untuk no 8 cukup valid dan no 6 perlu adanya sedikit revisi mengenai instrumen penilaian agar lebih berkualitas media pembelajarannya.

Adapun data kualitatif dihimpun dari masukan, saran dan komentar Ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dipaparkan dalam tabel 4.3, sebagai berikut :

Tabel 4.3 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi

Komponen	Deskripsi Data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Pengembangan ini sudah memenuhi kekurangan capaian kompetensi dalam K-13 untuk IPS Kelas VII Semester Ganjil.
Penulisan	Penulisan Font	Penulisan Font agar lebih diperbesar dan disamakan antar materi.
Isi	Kajian yang lebih tajam	Penulisan lebih dipertajam dan disesuaikan dengan kegiatan sosial kemasyarakatan.
Ayat Al-Qur'an	Ayat Al-Qur'an diberi tafsiran	Dalam pemberian ayat tolong diberi tafsiran ayat tersebut sesuai dengan materi yang disajikan.
Komponen Evaluasi	Komponen Evaluasi harus disempurnakan	Komponen evaluasi harus disempurnakan terutama.

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi

IPS dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan komponen bahan ajar yang dibuat agar lebih menarik dan sempurna.

2. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli Media pembelajaran. paparan deskriptif hasil validasi ahli Media pembelajaran terhadap produk pengembangan Multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 dengan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran terhadap Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* 8 semester 1.

NO	PERNYATAAN	χ	χ_i	P (%)	Tingkat Kevaliditan	Ket
1	Kemenarikan pengemasan desain cover multimedia interaktif IPS Terpadu.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian gambar (ilustrasi) yang digunakan dalam bahan ajar.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian pemakaian jenis huruf dalam multimedia interaktif IPS Terpadu.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Peta konsep pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Efek animasi dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi

6	Kemenarikan vidio pendukung dalam bahan ajar.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Kemenarikan musik pengiring dengan materi pelajaran.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Ketepatan tata letak tombol navigasi (Back, next) dalam bahan ajar.	3	4	75%	Kurang Valid	Revisi agar lebih baik
9	Sistem pengoprasian bahan ajar.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
10	Kemenarikan Layout yang digunakan pada bahan ajar.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
11	Kemudahan memahami materi pelajaran dalam bahan ajar.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
12	Kesesuaian bahan ajar yang digunakan dengan karakteristik pengguna.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
13	Keektifan bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi

14	Kesuaian ayat Al-Qur'an dengan multimedia interaktif IPS Terpadu yang dikembangkan.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
----	---	---	---	-----	-------------	--------------

Keterangan :

x : Jawaban Ustadz Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd.

x_i : Skors Jawaban Tertinggi

p : Presentase Tingkat Kevaliditan

Tabel 4.5 Validitas Ahli Media Pembelajaran

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	2	14,28 %
Cukup Valid	12	85,62%
Kurang Valid	0	0 %
Tidak Valid	0	0 %

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan, tingkat sangat valid mencapai presentase 14,28 %, ini bisa dilihat dari penilaian angket penilaian dari Ahli Media Pembelajaran pada no 3 dan 12. Sementara itu, untuk no 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13 dan 14 Cukup Menarik.

Adapun data kualitatif dihimpun dari masukan, saran dan komentar Ahli Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dipaparkan dalam tabel 4.3, sebagai berikut :

Tabel 4.6 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media Pembelajaran

Komponen	Deskripsi Data	Saran/ komentar
Tombol Media	Tentang Media	Tampilkan Button On atau Off Musik atau Sound.
		Dilayar Botton penggunaan tombol interaktifnya sebaiknya ditampilkan.
Sound	Back Sound	Back Soundnya terlalu cepat rasanya ganti yang slow.
Penggunaan	Petunjuk Penggunaan	Berikan muncul petunjuk penggunaan
Komponen Evaluasi		Sebaiknya latihan atau Quiz fakulttif dari tema atau materi yang dijudul dalam format Quiz Creator .

Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan ahli media Pembelajaran dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan komponen bahan ajar yang dibuat agar lebih menarik dan sempurna.

3. Validasi Guru

Produk pengembangan yang diserahkan kepada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). paparan deskriptif hasil validasi Guru IPS dijadikan landasan pengembangan terhadap produk Multimedia Interaktif

ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Guru Ilmu Pengetahuan Sosial

NO	PERNYATAAN	\bar{X}	X_i	P (%)	Tingkat Kevaliditan	Ket
1	Kesesuaian materi yang diterbitkan oleh diknas dengan materi pengembang IPS Terpadu berbasis Multimedia interkatif.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
2	Materi yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Sistematika uraian isi pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Gaya bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi

5	Materi yang disajikan melalui pengembangan bahan ajar ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6	Bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia Interaktif mudah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Bahan ajar IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif mudah digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8	Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa.	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi

Keterangan :

x : Jawaban Ustadzah Iflakhah, S.Pd

x_i : Skors Jawaban Tertinggi

p : Presentase Tingkat Kevaliditan

Tabel 4.8 Validitas Guru IPS

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	6	75%
Cukup Valid	2	25%
Kurang Valid	0	0 %
Tidak Valid	0	0 %

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan, tingkat kevaliditan mencapai presentase 75%, ini bisa dilihat dari penilaian angket penilaian dari Ahli materi pada no 1, 2, 3, 5, 7 dan 8 sementara itu untuk no 4 dan 6 cukup valid dan dan hal tersebut dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran agar lebih berkualitas media pembelajarannya.

Adapun data kualitatif dihimpun dari masukan, saran dan komentar Ahli materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dipaparkan dalam tabel 4.3, sebagai berikut :

Tabel 4.9 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Guru IPS

Komponen	Deskripsi Data	Saran/ komentar
Keseluruhan		Sudah sangat bagus, akan tetapi perlu dikembangkan lagi, agar lebih menarik.
Ayat-ayat Al-Qur'an	Pendalaman Ayat.	Ayat-ayat Al-Qur'an yang dicantumkan sangat inspiratif ketika

		dikaitkan dengan IPS.
Font Tulisan	Lebih diperbesar lagi	Tulisannya diperbesar lagi supaya mempermudah yang membaca.

Inti dari pendapat Validator guru “Secara keseluruhan sudah sangat bagus apalagi pendalaman ayat Al-Qur’an terhadap materi IPS tapi memang perlu dikembangkan lagi agar lebih menarik terutama pada Font tulisan.” Semua hasil dari review, penilaian dan diskusi dengan Guru MAPEL IPS dijadikan landasan untuk merevisi guna menyempurnakan komponen bahan ajar yang dibuat agar lebih menarik dan sempurna.

D. Ujicoba Produk terhadap siswa kelas VII MTsN Bangil

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada siswa Kelas VII di MTsN Bangil dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2015. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial adalah Multimedia Pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan dengan diwakili 2 kelas yaitu kelas VII-I dan kelas VII-G yang terdiri atas 36 siswa/kelas (total 72 siswa).

Berikut Paparan data kuantitatif dari hasil uji lapangan adalah sebagaimana dipaparkan dalam Tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan kelas VII-G MTsN Bangil

No	Pernyataan	Hasil Uji coba (x)																														$\sum X$	$\sum Xi$	% Persentase	Kreteria Validasi	Ket						
1	Multimedia interaktif dapat memudahkan adik dalam belajar.	5	5	5	4	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	4	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	3	5	4	5	5	145	180	80,5	Valid	Tidak revisi		
2	Multimedia interaktif dapat Memberi semangat dalam belajar.	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	4	4	5	4	5	5	161	180	89,4	Valid	Tidak revisi
3	Mudah memahami Materi yang ada dalam Media Pembelajaran.	4	4	5	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	142	180	78,8	Valid	Tidak revisi
4	Soal-soal pada Multimedia Interaktif.	3	4	4	3	3	4	3	5	5	5	5	5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	131	180	72,8	Valid	Tidak revisi	
5	Jenis Huruf dan Ukuran huruf memudahkan untuk memahami Materi.	3	4	5	4	4	3	4	3	3	3	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	146	180	81,1	Valid	Tidak revisi	
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	3	4	5	3	3	4	3	4	4	3	5	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	5	134	180	74,4	Valid	Tidak revisi		
7	Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan ini menarik untuk dipelajari.	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	5	4	4	5	4	4	151	180	83,8	Valid	Tidak revisi
8	Multimedia interaktif ini dapat menambah Motivasi dalam belajar.	3	4	4	5	5	3	3	4	3	4	3	5	5	4	3	3	3	3	3	3	5	5	5	5	3	5	4	3	5	3	5	3	4	3	4	4	137	180	76,1	Valid	Tidak revisi

Keterangan :

1. Pada pernyataan pertama yakni “Multimedia interaktif dapat memudahkan adik dalam belajar” kelas VII-G mendapat *Point* 145 dengan presentase 80,5% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi
2. Pada pernyataan kedua yakni “Multimedia interaktif dapat Memberi semangat dalam belajar. ” kelas VII-G mendapat *Point* 161 dengan presentase 89,4% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
3. Pada pernyataan ketiga yakni “Mudah memahami Materi yang ada dalam Media Pembelajaran kelas VII-G mendapat *Point* 142 dengan presentase 78,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.

4. Pada pernyataan keempat yakni “Soal-soal pada Multimedia Interaktif” kelas VII-G mendapat *Point* 131 dengan presentase 72,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
5. Pada pernyataan kelima yakni “Jenis huruf dan ukuran huruf memudahkan untuk memahami Materi” kelas VII-G mendapat *Point* 146 dengan presentase 81,1% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
6. Pada pernyataan keenam yakni “Bahasa yang digunakan mudah dipahami” kelas VII-G mendapat *Point* 134 dengan presentase 74,4% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
7. Pada pernyataan ketujuh yakni “Multimedia Pembelajaran yang telah dikembangkan ini menarik untuk dipelajari” kelas VII-G mendapat *Point* 151 dengan presentase 83,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
8. Pada pernyataan kedelapan yakni “Multimedia interaktif ini dapat menambah Motivasi dalam belajar” kelas VII-G mendapat *Point* 137 dengan presentase 76,1 % dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.

Tabel 4.11 Validitas Uji Coba Lapangan

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	8	100%
Cukup Valid	0	0%
Kurang Valid	0	0%
Tidak Valid	0	0%

Dari hasil persentase diatas dapat disimpulkan, tingkat kevaliditan mencapai presentase 100%, ini bisa dilihat dari penilaian angket penilaian dari uji coba lapangan pada no 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 dan 8 semuanya menunjukkan valid dan hal tersebut dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran agar lebih berkualitas media pembelajarannya.

E. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Tabel 4.12 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas VII-G merupakan Kelas Eksperimen

Nomor		N A M A	L/P	NILAI PRE-TEST	NILAI POST TEST
Urt	Induk				
1	15936	ACHMAD DANDI SYAICHONI	L	65	95
2	15940	ACHMAD ZAKIYUDIN	L	60	100
3	15950	AKHMAD ZAKARIA	L	50	90
4	15972	BRIAN FIRMANSYAH	L	45	95
5	15973	BRIKO MAHOLTRA BUDIONO	P	35	75
6	15976	CICI AGUSTIN	P	25	90
7	15979	DANISA LAILYA ICHWATI	P	45	75
8	15981	DESSY PUSPITA AYU LESTARI	P	65	85
9	15995	FARAH DILLAH SAFITRI	P	60	75
10	16004	FIRDATUL ZAHRO	P	65	95
11	16028	IRAWATI	P	60	95
12	16032	ISRORUL IHSANianto	L	60	95
13	16045	LAILIL MAGHFIROH	P	45	90
14	16057	M. FAUZAN RIDHO ZAKARIA	L	60	75
15	16062	M. IMAM MAKSUM	L	30	85
16	16091	MOHAMMAD MISBAKHUN NIDHOM	L	25	100
17	16096	MOH. RIZKY SEPTIAWAN	L	50	90
18	16109	MOHAMMAD ZIDAN TSURYA MAHIYA	L	65	100
19	16119	MUCHAMMAD RICHWAN AFFANDI	L	50	80
20	16153	MUHAMMAD RIZAL SAFALA	L	65	75
21	16156	MUHAMMAD SYAHRIAN SYALABI	L	65	100
22	16157	MUHAMMAD SYAHRUL ALAMSYAH	L	55	70
23	16163	MUKHAMMAD AKBAR SABILA	L	45	90
24	16185	NAINAWATUL ILMI	P	60	90
25	16197	NISWATUS SHOLIAH	P	60	90
26	16210	NURUL HUDA	P	55	90
27	16220	RACHMAD FAJAR FEBRIANSYAH	L	55	80
28	16221	RAFI PUTRA ADINATA	L	55	85
29	16230	RIDHA MAULANA FITRIAWAN	L	60	80
30	16236	ROBBI'ATUN NISYA	P	75	85
31	16264	SOFIYAH MARDIANA	P	65	90
32	16275	TSARWAH PUTRI TSANIA	P	25	90
33	16281	WANDA NUR AFIFAH	P	55	85
34	16282	WINDA YORDANIA	P	65	85
35	16283	WULAN AMELIA	P	60	80
36	16285	YOSSIE SHALSABILLAH	P	55	90
JUMLAH				1935	3140
RATA-RATA				53,75	87,22

Dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-G yang merupakan kelas Eksperimen, terdapat perkembangan yang cukup signifikan itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 53,75 terdapat peningkatan signifikan pada Nilai rata-rata Post-Test yakni 87,22 menunjukkan terdapat selisih yang besar yakni 33,47, menunjukkan

Media Pembelajaran dikelas VII-G berhasil meningkatkan kemampuan kelas VII-G.

Tabel 4.13 Hasil Pre-Test dan Post-Test Kelas VII-I merupakan Kelas Kontrol

Nomor		N A M A	L/P	NILAI PRE-TEST	NILAI POST TEST
Urt	Induk				
1	15951	ALDI SAPUTRA	L	60	65
2	15977	CINDY MASRUROH	P	65	70
3	16024	INTAN APRILIA	P	60	80
4	16026	INTAN SALSABILLAH	P	70	76
5	16035	IZZUDIN ASYRAFI	L	50	75
6	16046	LIDYA TRI WULAN DARI	P	60	70
7	16053	M. AZIFAL FIRDAUS	L	45	80
8	16054	M. BHRUDIN	L	35	60
9	16059	M. FIRMAN ZAIN ZANNUAR	L	55	75
10	16072	MAULIA ANANDA	P	50	75
11	16087	MOCHAMAD YUSUF	L	65	70
12	16092	MOHAMMAD NURUL ILHAM	L	45	65
13	16118	MUCHAMMAD JAUHARI	L	70	80
14	16121	MUCHAMMAD TAJUDDIN ROCHMAD	L	60	75
15	16132	MUHAMMAD DHIO ADI KURNIAWAN	L	60	80
16	16136	MUHAMMAD FAIZ ARDIANSYAH	L	65	75
17	16148	MUHAMMAD OWEN MACHFUD AFANDI	L	50	65
18	16151	MUHAMMAD REVINANDA PRASETYA	L	45	65
19	16160	MUHAMMAD TANZILAL AZIZI	L	40	70
20	16162	MUJIANTO	L	25	60
21	16165	MUKHAMMAD FARDIN ABDILLAH	L	65	75
22	16168	MUKHAMMAD NASIR	L	65	80
23	16177	NABILA SARI	P	45	60
24	16189	NENI HIDAYATUL UMMAH	P	60	70
25	16194	NI'MATUL MUHIMAH	P	55	85
26	16195	NISRINA ZAANA FIRDAUS	P	60	70
27	16196	NISWAH FEBIYANTI	P	70	75
28	16202	NUR FITRI AMINAH	P	65	65
29	16215	PANJI RAHARJO	L	60	65
30	16218	PUTRI NUR JANNATI	P	55	65
31	16219	PUTRI SAKINAH SALSABILLAH	P	45	60
32	16222	RAHMANIA PUTRI SAKILA	P	60	70
33	16235	RIZQIATUL AZIZAH	P	65	75
34	16255	SILFIA AULIA RAHMA	P	60	65
35	16262	SITI MASRUROH	P	65	70
36	16278	WAHIDATUR ROHMAH	P	60	70
JUMLAH				2030	2551
RATA-RATA				56,38	70,86

Dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-I yang merupakan kelas Control, terdapat perkembangan yang relatif kecil, itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 56,38 terdapat peningkatan yang relatif kecil pada Nilai Post-Test yakni 70,86 dengan selisih hanya 14,48,

menunjukkan Pembelajaran dikelas VII-I hanya berdampak kecil meningkatkan kemampuan kelas VII-I.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Produk pengembangan yang telah direvisi.

Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII Didasarkan atas permasalahan yang dialami Guru IPS MTsN Bangil.

Pengembangan bahan ajar ini melalui proses validasi dari 3 ahli, yakni ahli Materi IPS, Ahli Desain Produk dan Guru IPS. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah bahan ajar divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu skors angket dan kualitatif yaitu komentar dan saran para ahli. Hasil angket dari ketiga ⁶⁵ahli tersebut menunjukkan kriteria valid pada ahli materi IPS dan guru IPS, Sedangkan cukup valid pada ahli media. Sehingga Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII tidak perlu direvisi.

Produk pengembangan bahan ajar ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari bahan ajar yang dikembangkan diantaranya:

1. Bahan ajar ini menyajikan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada proses pembelajaran IPS yang diintegrasikan dengan Ayat Al-Qur'an yang sesuai dengan Materi yang diajarkan sehingga pengetahuan itu dibangun di dalam diri siswa sendiri melalui

interaksi dengan lingkungannya yang akan diproses melalui pengalaman-pengalaman belajar untuk memperoleh pengalaman baru.

2. Dalam bahan ajar terdapat konten “Al-Qur’an Menjawab” yang merupakan berisi Ayat Al-Qur’an dan tafsir sesuai dengan Materi IPS Sehingga akan meningkatkan Spritualitas dalam pembelajaran IPS.
3. Materi terdiri dari satu semester sehingga dapat digunakan seterusnya dalam pembelajaran.
4. Bahan ini menyajikan metode active learning yang menekankan pada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran serta belajar berkelompok dalam mendiskusikan materi pelajaran dengan mengidentifikasi Ilmu Pengetahuan Sosial yang ada disekitar.
5. Bahan ajar ini setiap bahasan sub bab materi disertai dengan kata kunci yang akan memberikan poin-poin penting dan arah tujuan yang jelas terhadap materi yang akan dipelajari.
6. Bahan ajar ini dirancang dengan menggunakan gambar, Video dan ilustrasi kombinasi gambar yang bersifat abstrak maupun nyata dengan menggunakan warna yang cukup sesuai sehingga lebih mudah dan menarik untuk dibaca dan meningkatkan motivasi siswa.
7. Melalui bahan ajar yang dikembangkan ini, melalui bimbingan guru maka siswa akan lebih dapat dikontrol dan pembelajaran yang sebelumnya terpusat pada guru (teacher center) sekarang beralih menjadi terpusat pada siswa (student center). Selain itu pembelajaran juga dapat berlangsung secara interaktif.

Adapun kekurangan dari bahan ajar ilmu pengetahuan sosial adalah sebagai berikut:

1. Materinya terlalu banyak sehingga kurang mendalam dalam membahas materi.
2. Hanya sampai pada tahap uji lapangan belum dapat diujikan selama 1 semester

B. Analisis Validasi para Ahli

Hasil Validasi dari beberapa subyek telah dikonservasika pada skala presentase berdasarkan pada tingkat kevaliditan serta pedaman untuk merevisi media ajar yang dikembangkan dengan tingkat pencapaian sebagai berikut :

Tabel 5.1 Kualifikasi Tingkatan Kelayakan Berdasarkan Persentase

FREKUENSI	PRESENTASE (%)	KUALIFIKASI	KRITERIA KELAYAKAN
4	76 - 100	Layak	Tidak Perlu Revisi
3	51 – 75	Cukup Layak	Tidak Perlu Revisi
2	26 – 50	Kurang Layak	Perlu Revisi
1	0 – 25	Tidak Layak	Revisi Total

1. Ujicoba Ahli Isi Mata Pelajaran

Paparan data hasil validasi ahli materi ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* 8 semester 1 berdasarkan pada Tabel 4.1, adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan bahan ajar IPS Terpadu dengan KI dan KD Sangat Relevan.
- b. Gambar dengan materi yang disajikan Sangat sesuai.
- c. Isi pembelajaran dalam bahan ajar sangat sesuai dengan Kurikulum 2013.
- d. Sistematika uraian isi pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif sangat sesuai.
- e. Ruang lingkup materi sangat sesuai dengan tema yang disajikan dalam pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif.
- f. Tingkat gaya bahasa dan kesukaran bahasa yang digunakan cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- g. Materi yang disajikan melalui pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis Multimedia interaktif ini dapat memberi motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.
- h. Instrument evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa tapi, juga diperlukan perbaikan.
- i. Isi materi IPS keseluruhan sangat sesuai dengan keadaan realitas.
- j. Integrasi antara Al-Qur'an dan materi ke-IPS-an sangat sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh Ahli materi sekaligus KAJUR P.IPS yakni Dr.H Abdul Bashith, M.Si, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\%$$

$$= 92,5\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 92,5%. Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 92,5 % berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 sudah baik dan sangat layak untuk digunakan menurut ahli materi.

2. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Paparan data hasil validasi ahli Desain Pembelajaran terhadap Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash* 8 semester 1 berdasarkan pada Tabel 4.4., adalah sebagai berikut:

- a. Pengemasan desain cover multimedia interaktif IPS Terpadu Cukup menarik
- b. Gambar (ilustrasi) yang digunakan Cukup sesuai dengan bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu.

- c. Pemakaian jenis huruf sesuai dalam multimedia interaktif IPS Terpadu.
- d. Peta konsep pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu Sudah Cukup tepat digunakan.
- e. Efek animasi dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu Sudah Cukup tepat digunakan.
- f. Video pendukung dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu cukup menarik.
- g. Musik pengiring dengan materi pelajaran Cukup Menarik.
- h. Tata letak tombol navigasi (Back, next) dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu Cukup tepat.
- i. sistem pengoprasian bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu Cukup Menarik.
- j. Cukup menarik *Layout* yang digunakan pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu.
- k. Cukup memudahkan memahami materi pelajaran dalam bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu.
- l. Bahan ajar yang digunakan sangat sesuai dengan karakteristik pengguna.
- m. Cukup Efektif bahan ajar berbasis multimedia interaktif IPS Terpadu yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran.
- n. Al-Qur'an dengan multimedia interaktif IPS Terpadu yang dikembangkan Cukup sesuai.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh Ahli Media Pembelajaran, dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{56} \times 100\%$$

$$= 78,57\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 78,57% Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat pencapaian 78,57% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 sudah baik dan layak untuk digunakan menurut ahli Ahli Media.

3. Uji Guru Mata Pelajaran

Paparan data hasil validasi ahli materi ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* semester 1 berdasarkan pada Tabel 4.2., adalah sebagai berikut:

- a. Materi yang ada pada buku tematik yang diterbitkan oleh diknas dengan materi pengembangan IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif Sangat Sesuai.
- b. Materi yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013.

- c. Sangat sistematis uraian isi pembelajaran dalam pengembangan bahan ajar IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif.
- d. Gaya bahasa yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini sudah Cukup sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- e. Materi yang disajikan melalui pengembangan bahan ajar ini dapat Memotivasi kepada siswa agar lebih giat belajar.
- f. Bahan ajar IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif Sangat mudah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Bahan ajar IPS Terpadu berbasis multimedia interaktif Sangat mudah digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- h. Instrument evaluasi yang dikemas dalam bahan ajar yang dikembangkan ini dapat mengukur kemampuan siswa.

Dari angket tanggapan yang diisi oleh Guru Mata Pelajaran IPS MTsN Bangil yakni Ustadzah Iflakhah, S.Pd dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{30}{32} \times 100\%$$

$$= 93,75\%$$

Berdasarkan hasil di atas, maka diperoleh hasil persentase sebesar 93,75% Sesuai dengan tabel konversi skala, persentase tingkat

pencapaian 93,75% berada pada kualifikasi valid sehingga bahan ajar tidak perlu dilakukan revisi. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar Multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 sudah baik dan layak untuk digunakan menurut Guru Mata Pelajaran IPS MTsN Bangil.

C. Analisis Uji coba Produk terhadap Siswa kelas VII

Data validasi diperoleh dari hasil uji coba terhadap bahan ajar pada siswa Kelas VII di MTsN Bangil dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2015. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba lapangan pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial adalah Multimedia Pembelajaran. Produk pengembangan diserahkan kepada uji coba lapangan dikelas VII-G yang terdiri atas 36 siswa/kelas dan hasilnya sebagai berikut :

1. Pada pernyataan pertama yakni “Multimedia interaktif dapat memudahkan adik dalam belajar” kelas VII-G mendapat *Point* 145 dengan presentase 80,5% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi
2. Pada pernyataan kedua yakni “Multimedia interaktif dapat Memberi semangat dalam belajar. ” kelas VII-G mendapat *Point* 161 dengan presentase 89,4% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
3. Pada pernyataan ketiga yakni “Mudah memahami Materi yang ada dalam Media Pembelajaran ” kelas VII-G mendapat *Point* 142

dengan presentase 78,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.

4. Pada pernyataan keempat yakni “Soal-soal pada Multimedia Interaktif kelas VII-G mendapat *Point* 131 dengan presentase 72,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
5. Pada pernyataan kelima yakni “Jenis Huruf dan Ukuran huruf memudahkan untuk memahami Materi” kelas VII-G mendapat *Point* 146 dengan presentase 81,1% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
6. Pada pernyataan keenam yakni “Bahasa yang digunakan mudah dipahami kelas VII-G mendapat *Point* 134 dengan presentase 74,4% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
7. Pada pernyataan ketujuh yakni “Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan ini menarik untuk dipelajari” kelas VII-G mendapat *Point* 151 dengan presentase 83,8% dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.
8. Pada pernyataan kedelapan yakni “Multimedia interaktif ini dapat menambah Motivasi dalam belajar” kelas VII-G mendapat *Point* 137 dengan presentase 76,1 % dan hal tersebut membuktikan valid dan tidak perlu adanya revisi.

Berdasarkan dari data diatas, menunjukkan bahwa bahan ajar Multimedia interaktif ilmu pengetahuan sosial kelas VII Semester 1 sudah baik dan layak untuk digunakan menurut Guru Mata Pelajaran IPS MTsN Bangil.

D. REVISI PRODUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR

1. Revisi Produk Pengembangan dari Ahli Materi

Revisi pengembangan bahan ajar berdasarkan kritik dan saran pada tabel 4.3 disajikan sebagai berikut:

- a. Mengganti penulisan Font agar lebih diperbesar dan diperjelas tiap materi
- b. Penulisan semakin dipertajam dengan memadatkan isi agar lebih jelas dan tidak *Ngambang*.
- c. Ayat Al-Qur'an sudah diberi tafsiran sesuai dengan isi ayat yang diintegrasikan dengan materi IPS
- d. Memperbaiki Evaluasi Pembelajaran agar lebih menarik.

2. Revisi Produk Pengembangan oleh Ahli Media Pembelajaran

Revisi pengembangan bahan ajar berdasarkan kritik dan saran pada tabel 4.6 disajikan sebagai berikut

- a. pada Tampilan awal sudah diberi tombol navigasi untuk "*Back*" guna memudahkan penggunaan pembelajaran.
- b. Evaluasi sudah diperbaiki agar lebih menarik
- c. Tampilkan Button On atau Off Musik atau Sound.

- d. Dilayar Botton penggunaan tombol interaktifnya sebaiknya ditampilkan.
- e. Back Soundnya terlalu cepat rasanya ganti yang slow.
- f. Berikan muncul petunjuk penggunaan
- g. Sebaiknya latihan atau Quiz fakulttif dari tema atau materi yang dijudul dalam format Quiz Creator .

3. Revisi Produk Pengembangan oleh Guru Mata Pelajaran IPS.

Revisi pengembangan bahan ajar berdasarkan kritik dan saran pada tabel 4.9 yakni Mengganti penulisan Font agar lebih diperbesar dan diperjelas tiap materi.

E. Analisis Pengaruh bahan ajar

Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Aktivitas dan kreativitas peserta didik ini menjadi penting, karena mempengaruhi keberhasilan pembelajaran di kelas, lebih-lebih sebagai upaya pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS yakni bisa dilihat dari hasil Pre-test dan Post-test yang diujicobakan serta melalui Observasi yang dilakukan guna untuk melihat antusias siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan Media pembelajaran yang dibuat.

Berdasarkan data pada Tabel 4.12 dan Tabel 4.13. menunjukkan bahwa Dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-G yang merupakan kelas Eksperimen, terdapat perkembangan yang cukup signifikan itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 53,75 terdapat peningkatan signifikan pada Nilai rata-rata Post-Test yakni 87,22 terdapat selisih yang besar yakni 33,47, menunjukkan Media Pembelajaran di kelas VII-G berhasil meningkatkan kemampuan kelas VII-G.

Sementara itu, dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-I yang merupakan kelas Control, terdapat perkembangan yang relatif kecil, itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 56,38 terdapat peningkatan yang relatif kecil pada Nilai Post-Test yakni 70,86 dengan selisih hanya 14,48, menunjukkan Pembelajaran di kelas VII-I hanya berdampak kecil meningkatkan kemampuan kelas VII-I.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol. Karena nilai *post test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,36. Jadi dari tabel tersebut terlihat jelas perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan sangat membantu hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. Tahapan Langkah uji t

Langkah 1: Membuat H_a dan H_o dalam bentuk kalimat

H_a : terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

H_o : tidak terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil

Langkah 2: Mencari t_{hitung} dengan rumus

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Langkah 3: Menentukan kriteria

H_o diterima apabila $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$

H_o ditolak apabila $t_{hitung}^2 \geq t_{tabel}^2$

Langkah 4: Perhitungan

Tabel 5.2 Perhitungan Uji T Dari Kelas Eksperimen

Kasus	(Nilai Pre-tes) X_1	(Post tes) X_2	$d = (X_2 - X_1)$	d^2
1	65	95	30	900
2	60	100	40	1600
3	50	90	40	1600

4	45	95	50	2500
5	35	75	40	1600
6	25	90	65	4225
7	45	75	30	900
8	65	85	20	400
9	60	75	15	225
10	65	95	30	900
11	60	95	35	1225
12	60	95	35	1225
13	45	90	45	2025
14	60	75	15	225
15	30	85	55	3025
16	25	100	75	5625
17	50	90	40	1600
18	65	100	35	1225
19	50	80	30	900
20	65	75	10	100
21	65	100	35	1225
22	55	70	15	225
23	45	90	45	2025
24	60	90	30	900
25	60	90	30	900
26	55	90	35	1225
27	55	80	25	625

28	55	85	30	900
29	60	80	20	400
30	75	85	10	100
31	65	90	25	625
32	25	90	65	4225
33	55	85	30	900
34	65	85	20	400
35	60	80	30	900
36	55	90	35	1225
Total	1.935	3.140	1.215	48.825

$$\bar{D} = \frac{\sum d}{N} = \frac{1.215}{36} = 33,75$$

$$d^2 = \sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}$$

$$= 48.825 - \frac{(1.215)^2}{36}$$

$$= 48.825 - \frac{1.476.225}{36}$$

$$= 48.825 - 41.006,25$$

$$= 7.818,75$$

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{33,75}{\sqrt{\frac{7.818,75}{36(36-1)}}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{33,75}{\sqrt{\frac{7.818,75}{1260}}} \\
 &= \frac{33,75}{\sqrt{6,20}} \\
 &= \frac{33,75}{2,49} \\
 &= 13,55
 \end{aligned}$$

Langkah 5: Membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel}

$$t_{hitung} = 7.818,75$$

$$t_{tabel} = 13,55$$

Langkah 6: Kesimpulan

Hasil di atas menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Kesimpulannya adalah H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan pada nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

Selanjutnya data pada tabel 4.12 dan tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai rata-rata dari kelas eksperimen diketahui $Y = 87,22$ lebih besar dari hasil kelas kontrol diketahui $X = 70,86$. maka menunjukkan bahwa hasil dari kelas eksperimen lebih bagus dari pada kelas kontrol dengan adanya perbandingan 16,36. Hal tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tidak hanya itu, Siswa sangat antusias dalam pembelajaran IPS apalagi ketika integrasi IPS dengan Ayat Al-Qur'an hampir seluruh siswa aktif dalam pembelajaran dan bisa meningkatkan rasa Spritualitas peserta didik . Hal itu bisa dilihat pada gambar dibawah ini :

Gambar 5.1 Keaktifan siswa dalam Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran.



BAB VI

PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan tiga pokok pikiran, yakni 1) Kesimpulan hasil pengembangan, dan 2) Saran-saran yang diberikan meliputi saran pemanfaatan produk, saran desiminasi produk, dan saran pengembangan kelanjutan produk.

A. Kesimpulan Hasil Pengembangan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dapat dipaparkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* telah menjawab permasalahan pembelajaran IPS yang terjadi di MTsN Bangil yang awalnya peserta didik merasa jenuh dengan metode yang hanya cenderung ceramah saja dan juga membosankan menjadi Siswa yang antusias dalam kegiatan belajar dan mengajar. Apalagi diintegrasikan dengan ayat-ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Materi IPS juga akan meningkatkan kualitas spritual dalam memahami Al-Qur'an serta ilmu IPS dalam Al-Qur'an.

Hasil penilaian pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini memiliki tingkat kevalidan dan kemenarikan yang tinggi berdasarkan hasil tanggapan dan penilaian

guru kelas VII dan siswa uji coba lapangan yakni Kelas VII-G sebagai pengguna bahan ajar sebagai berikut:

- a. Tanggapan penilaian ahli materi terhadap hasil pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 92,5%.
 - b. Tanggapan penilaian ahli media pembelajaran terhadap hasil pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 91,7%.
 - c. Tanggapan penilaian guru bidang studi ilmu pengetahuan Sosial kelas VII terhadap hasil pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan sosial sangat baik berdasarkan penilaian terhadap bahan ajar dengan persen kevalidan mencapai 93,75%.
 - d. Tanggapan penilaian 36 siswa kelas VII terhadap hasil pengembangan bahan ajar ilmu pengetahuan Sosial sangat baik dan layak karena meningkatkan Motivasi belajar, spritual dan hasil pembelajaran.
2. Pengembangan bahan ajar ini telah menghasilkan produk berupa Multimedia Pembelajaran IPS Terpadu selama 1 semester ganjil. Produk tersebut telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik. Hasil pengembangan ini dapat mengisi ketersediaan atau

menambah keragaman bahan ajar ilmu pengetahuan sosial kelas VII untuk dijadikan acuan atau rujukan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan Sosial di MTsN Bangil.

Berdasarkan dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-G terdapat perkembangan yang cukup signifikan itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 53,75 terdapat peningkatan signifikan pada Nilai rata-rata Post-Test yakni 87,22 terdapat selisih yang besar yakni 33,47, Sementara itu, dari hasil Pre-Test dan Post-Test kelas VII-I yang merupakan kelas Control, terdapat perkembangan yang relatif kecil, itu bisa dilihat dari hasil Pre-Test yang nilai rata-ratanya 56,38 terdapat peningkatan yang relatif kecil pada Nilai Post-Test yakni 70,86 dengan selisih hanya 14,48. Hal ini menunjukkan bahwa hasil nilai *post test* kelas eksperimen lebih bagus dari nilai *post test* kelas kontrol. Karena nilai *post test* menunjukkan hasil akhir dari keduanya. Selisih antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai 16,36. Berdasarkan data-data diatas menunjukan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* berhasil meningkatkan hasil belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Terpadu kelas VII MTsN Bangil.

B. Saran

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk, diseminasi produk, dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Saran untuk Keperluan Pemanfaatan Produk

- a. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran ilmu pengetahuan sosial selama satu semester.
- b. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini hendaknya digunakan dengan bimbingan guru. Hal ini karena mengingat belum banyak diketahui, oleh karena itu hendaklah membaca petunjuk penggunaan sebelum membacanya.

2. Saran untuk Diseminasi Produk

Untuk diseminasi produk pada sasaran yang lebih luas maka disarankan hal-hal berikut.

- a. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini hendaknya digunakan secara bertahap. Pertama, digunakan untuk pembelajaran satu kelas dan selanjutnya digunakan di kelas secara menyeluruh.
- b. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* ini dapat digunakan dan digandakan secara lebih luas jika ternyata penggunaannya efektif dan efisien.

3. Saran untuk Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk keperluan pengembangan lebih lanjut disarankan hal-hal berikut.

- a. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* masih memiliki beberapa kelemahan seperti yang telah disebutkan pada kajian produk hasil pengembangan. Oleh sebab itu, disarankan kepada pengembangan yang berminat untuk mengatasi kelemahan ini.
- b. Bahan ajar multimedia interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* semester ganjil sementara itu untuk semester genap perlu dikembangkan. Bahan ajar ilmu pengetahuan sosial ini perlu dikembangkan sehingga dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar. sehingga siswa terlatih untuk belajar mandiri dan tidak menggantungkan untuk selalu bertanya pada orang lain. Untuk tujuan itu, maka siswa perlu dibiasakan belajar secara mandiri di kelas dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Tri Setyo, “*Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash CS3. Dalam pembelajaran Matematika di SMA/MA Materi pokok pertidaksamaan Variabel*. Skripsi : Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Ahmad Roni Nurbadi. 2013. “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif pada mata Pelajaran Teknik*. Universitas Negeri Semarang. Bab V
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anisa Mukhoyyaroh, “*Penggunaan Audio Pelajaran IPS pada siswa Visual untuk meningkatkan motivasi belajar tentang peristiwa proklamasi pada kelas V C SDI Wahid Hasyim Kabupaten Blitar*”. Thsesis : Pascasarjana PGMI
- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flast* . Jakarta: Graha Ilmu .
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Bayu Stevano dkk, . 2007. *101 Tips dan Trik Flast 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Cecep dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* . Yogyakarta : Gava Media.
- Hamdan Husein Batubara, “*Pengaruh Multimedia Pembelajaran soal cerita terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di MI Sunan Giri dan MI Yaspuri Malang*”. Thsesis : Pascasarjana PGMI
- Hassan. 2002 *Metode Penelitian dan Aplikasi*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Hujair AH. Sanaky. 2010. *Media Pembelajaran* .Yogyakarta : Kaukaba
- Iqbal Hasan. . 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik* . Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Moh. Nazir, 2007. *Metode Research : Penelitian Ilmiah*. Jakarta : Bumi Aksara.

Mulyana dan Marlon Leong. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Atma Jaya.

Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara

Punaji Setyosari. 2012. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan edisi kedua*, Jakarta : Kencana

Puskur. 2001. *Kurikulum berbasis kompetensi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar*, (Balitbang Depdiknas,)

Richard E Mayer. 2009. *Multimedia Learning prinsip-prinsip dan aplikasi* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar).

Sebagaimana dikutip Thesis Qurrotul Uyun dalam modul Muhaimin “Wawasan tentang Pengembangan Bahan Ajar. Bab V. Malang : LKP2-I, 25 Mei 2008. Bahan perkuliahan Pengembangan Bahan Ajar, PPS PGMI UIN Malang.

Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Research and Development*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Syaiful Bahri Djamarah,. 2009. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta : Rineka Cipta.

Tian belawati, *Pengembangan Bahan Ajar Edisi Satu* (Jakarta : Universitas terbuka, 2003), hlm.1.3

UU Republik indonesia No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung : Rhusti Publisher.

Yudhi Munadi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.

Zakiah Daradjat, dkk. 1996. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta : Bumi Aksara.

Zen Amiruddin. 2010. *Statistik Pendidikan*, Yogyakarta : Teras

Modul Pembelajaran, Universitas Sumatera Utara, hal. 6

Kamus bahasa Indonesia.

Depdiknas

<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

Wisudharta. Weebly.com

Wikipedia.org

<http://www.kajian-teori.com/2013/02/pengertian-ips-hakikat-pembelajaran-ips.html>

<http://penelitian-tindak-kelas.blogspot.com/2013/04/ciri-media-pembelajaran.html> Jam : 15.23

<http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>.

